www.game-exe.ru
ЯНВАРЬ 2000





Game.EXE #1(54)'2000

Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

Quake III: Arena & Unreal Tournament

LET IT BE

LET IT BE







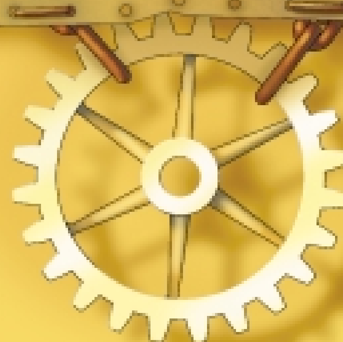


стр.9–36

Го[illegible]н ПэЖэ, Александр В. Вершинин, Олег М. Хажинский и др.

Книга Игр

Вольные песни московских учу



Том 1



Москва
C&C Computer Publishing, Ltd.
2000

Предисловие

передние слова. мешковина. полночь. неизвестный писарь, не боящийся февраля



Книгаигр. Виноградина на зубах. Вкус детства и сказки. Запах мамы и молока. Цвет первого кадра любимого диафильма. Предчувствие весны. Да, январьпервыйвесеннийместяц.

Книгаигр. Книга раннего утра. Сломанная о колено постылая московская зззима. Истомившийся без пронзительного солнца, бьющего наотмашь в окна его домов, город. Навалившийся в одночасье настоянный на первых поцелуях, горьких слезах сороковин, неуклюжих букетах прошлогодней сирени, аромате ее волос, июльском речном загаре, отборных русских словах из открывшихся уличных шалманов и остывающем на кухне чае плотный запах долгого дня. Предрассветные половодные потоки напевающих БГ и с чувством декламирующих Тютчева улыбающихся достопочтенных дворников, грузчиков и сторожей. Основательные утренние мысли об оставленных без присмотра токарных станках, нечитанных толстых литературных журналах и кошмарных лабораторных занятиях. Вывешенные на балконах и во дворах розовые от страсти простыни. Счастливые дамские постанывания и рассказы в метро случайным попутчикам, о том, как было дело.

Книгаигр. Книга вопросов и сомнений. Книга жизни. Сермяжное: “Жизнь — на хера она в книжках?” и честное: “Не знаю...”. Огромные карие глаза и посиневшие от родимчика губы. Слезы, которых так долго не было, и полустертое химическикарандашное “Аня” на левой ладони. Свет в ее окнах и вымазанная коричневым больничная простыня. Падающие для влюбленных звезды и болеющие чесоткой птицы. Затопленный апрельский погост и благостное “Отче наш, иже еси...”. Широкая Юрина улыбка и мой добрый даун. Чей-то глаз в замочной скважине и поваленная в кусты уличная шмара. Тень от качающейся колыбели и “Папа, ты дурак?”. Родина, партия, коммунизм и зассаный синеглазыми подъезд. Мечта о полете и немецкий почтальон. Князь Мышкин и онанирующий на проезжающие поезда подросток. Городской сумасшедший Маньков и жгучий стыд за содеянное. Правильный русский (русский по Розенталю) и русский трехэтажный. По пиву и в люлю. “Убью, сука!” и терпкий Куинджи. Сны о полетах и найденный на пожарище дагерротип. Желание умереть и ее онемевшие губы, забывшие слово “люблю”.

Книгаигр! Книга легкого красного вина. Книга внезапной страсти и страха все потерять. Книга вконец растерявшегося от бесконечных улыбок, объятий и дружеских похлопываний по плечу нас-ветра, бесцельно гуляющего по шалому предвесеннему городу.

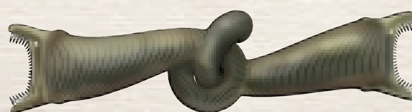
Книгаигр. Книга снов. Книга песен. Книга текстов. Книга слов. Умышленно оставленные и случайно оброненные, затертые до кровавых мозолей и оплывшие от бесптичья, от роду сирые и уютно устроившиеся в богатых томах, все они — наши дети. Палой листвой, дабы знали порядок, мы — случайный ветер — гоним их по тротуарам строк и площадям абзацев, собираем в толстые тетради в клеточку и щедро рассовываем по карманам друзей — чтобы полной грудью дышали и вытерживались, чтоб виноградинами катались на зубах, заставляя вспоминать и улыбаться, печалиться и жить дальше...

Книгаигр.

Книга нас.

Капля вашей души.

Просто почтивесеннее настроение.





черновик

Вас ист даз черновик спросил Денис.
Новости ответил я новости о художник кисти игры
еще нет есть умственная маета над сюжетом пытки нерасширенного сознания дизайнеров мучающихся вкраплениями романской архитектуры в покосившиеся сараи мухосранска терзания кусков кода и созидательные издевательства паблишеров свято мнящих что их игра непременно получит оскара по тридцати двум номинациям короче то что простые ивановские девчата с ситценабивной фабрики зовут творческим процессом мы это дело берем в оборот раздуваем из неготовой к употреблению информационной недодрозофилы хорошо прожаренного жирного африканского слона на вертеле и подаем к истосковавшемуся читательскому столу в виде новости пальчики оближешь понял это первичная информация времен мелового периода наброски мысли мечты прямая ложь и даже матерные угрозы о будущей игре так сказать черновик через год или три или вообще никогда в жизни из этих эскизов из этих грязных бумажек залитых темным ячменным пивом и воняющих свежезасоленной рыбой проститомой плавающей в северной атлантике родится настоящее хоумворлд хафлайф дум тетрис но это будет потом а сейчас это лишь нарисованная на коленке окурком в ближайшем пивбаре контурная карта перехода товарища сталина на снегоходах буран в африку через колхозный рынок города Харькова черновик понял ты наконец дорогой мой человек?
Натюрлих ответил Денис.

ГЛАВА I

Republic: The Revolution

Elixir Studios
www.elixir-studios.co.uk
2001 г.

смерть казуалам! голосуй, а то, понимаешь... акционные объекты. elixir выказывает недюжинные познания о россии

Сэры! В этом мире еще остались компании, которые не продались капиталистическим свинюкам-казуалам. Они не лепят симуляторы оленеубийства по сниженной цене и смеют утверждать, что реализм — ничто, геймплей — всё. Они работают над игрой, поднимая статистические данные переписи населения Украины и чертежи Дома Советов. Они знают, сколько раз менял свои политические убеждения Черчилль и каких взглядов придерживался Бенито Муссолини в годы первой мировой. Elixir Studios (www.elixir-studios.co.uk), команданте Демис Хассабис (Demis Hassabis), **Republic: The Revolution**. Экс-Bullfrog, надо заметить. При желании и в этом можно усмотреть намек: покинутая Демисом компания с потрохами продалась желтому дьяволу и погрязла в красивых, высокотехнологичных, но полностью вторичных и детсадовских Sim Dungeon World и ThemePark Keeper. Впрочем, закончим с манифестами.

голосуй, а то, понимаешь...

Итак, мы получим политический симулятор, равного которому индустрия еще не видела. Бивисы не поймут. Они, почесывая репы, уйдут есть попкорн и играть в ________________ (Бивис! Впиши сам! Сможешь?). Elixir не скрывает, что делает игру "для своих", — и можно не сомневаться, что в нашей заполярной азиатской стране она будет супербестселлером.

Цель проста — стать президентом. Средства, как верно подметил некто Макиавелли, хороши любые. Все будет по полной программе: наглядная агитация на стенах, листовки с нашим изображением (подробнее об этом см. в близлежащем интервью. — **Прим. цензора**), всенародное волеизъявление и кресло президента/домино пенсионера...

Точно так же, как и в жизни, все то, что кажется политикой обывателю, — это даже не вершина айсберга. Это, если позволите, перископ подводной лодки.

Мы будем руководить работой PR-штабов, вербовать журналистов, генералов и телезвезд. Некоторые из них будут отказываться, но это ничего: достаточно будет подкинуть им письмецо ("Ну чито пацан ты попал!"), украсть ребенка или убить жену. Не менее нежно предстоит поступать и с конкурирующими кандидатами, кстати. Собственно, изначально мы сможем выбрать себе одну из пяти стартовых профессий[1]: политик, бизнесмен, преступник, религиозный лидер или генерал. Жалко, черт возьми, что нельзя совместить в себе, как это принято в наших северных краях, первые три специальности. Или можно?.. Все это еще subject to change.



Однако, известно точно — руки у нас будут развязаны полностью. Промывка мозгов по телевидению, организация вооруженных восстаний и погромов, террористические акты и прочие милые шалости.

Я, знаете ли, уже в нетерпении. ТАКОЙ степени свободы ни одна игра сейчас предложить не может. Точно вам говорю.

---

[1] Может быть истолковано как "элемент РПГ", верно?

[2] Акционные объекты — жанр концептуальных объектов-"гэджетов", предполагающих оперативное взаимодействие с ними со стороны зрителей. (А.Монастырский, комментарий к объектам "Элементарной поэзии", 1979 г.)

[3] Россия — область проявления подсознательных, деструктивных аспектов западной цивилизации. (Б.Гройс, "Россия как подсознание Запада", 1993 г.)

акционные объекты[2]

Убежден, судари, что у игры нашлись бы поклонники (ваш покорный — в их числе), которые играли бы в нее, будь она даже в текстовом режиме. Или, другая крайность, отказали бы себе во всем, но купили необходимые до минимальных требований 250 Мбайт ОЗУ и GeForce 256. Ан нет — официально заявлена конфигурация PII-266 с любым ускорителем. Воля ваша, но что-то слабо верится.

Здесь следует остановиться на уникальном "движке", который нам предстоит лицезреть в близком будущем. Скажите мне, джентльмен, да-да, вот вы, который это читает, как бы вы назвали трехмерный engine для столь амбициозного политического симулятора? Верно, и я бы так же — Totality. Есть в этом слове что-то от Оруэлла, председателя Мао и "one vision — one purpose". Заявлена возможность рендеринга почти неограниченного количества полигонов в реальном времени и невероятное качество текстур. Как — секрет. Мы видим будущее, я не сомневаюсь.

Что же касается источников вдохновения, то вот они: настольная игра Junta, Lords of Midnight ("Спектрумы" нашей молодости!), первое издание карточной игры Illuminati и события 1991 года в России. Мы наконец-то приблизились к самой пикантной части нашего повествования.

elixir выказывает недюжинные познания о россии[3]

Прежде всего: действие происходит в государстве с ласкающим слух названием Novistrana. Это разит наповал и пленяет наши сердца моментально и навсегда. Но и рождает массу вопросов: не получится ли развесистой клюквы? Увидим ли мы трехмерного Нашего Президента на трехмерном танке? Увидим ли мы сколько-нибудь знакомые улицы и правда ли то, что в Republic будет действовать КГБ? Ответы на эти вопросы см. в главе 2.

андрей ом

ГЛАВА II

ррреволюция без кровищи — что матрешка без балалайки! аферы—мошенничество—золото—суд—сибирь. кгб still watching. даже черчилль делал это!

Предлагаемая вашему вниманию расшифровка телефонного перехвата беседы человека, чей голос похож на голос ведущего дизайнера тайного английского девелоперского общества "Elixir Studios" г-на **Джо МАК-ДОНАГА (Joe McDonagh)**, касается секретного проекта Republic: The Revolution (см. о нем предыдущее донесение). Запись сделана в конце ноября 1999 года агентом Охранного отделения в районе ррреволюционного подполья номер 8 в Каком-То-Там-По-Счету-Рощинском проезде. Вопросы дизайнеру Мак-Донагу задавал человек (кличка Game.EXE), чей голос похож на голос штатного УЧУ-команданте, ррреволюционного матроса Андрея Г. Ома. (Для справки: арестованы оба, в настоящий момент находятся в следственном отделении Владимирского централа.)

ррреволюция без кровищи — что матрешка без балалайки!

Game.EXE: Привет из Новистрана, комрадес! Мы знаем, готовится революция. Скажите сразу — будет ли КРОВИЩА? А то революция — и без кровищи... сами понимаете, как матрешка без балалайки[1]...

Джо Мак-Донаг: Будет революция кровавой или бархатной — зависит от вас, вы же игрок. Можно будет и вовсе прийти к власти путем обычного голосования, или заручиться поддержкой ВПК и генералов, или, скажем, позиционировать себя как демократа и спокойно дожидаться, пока нынешний президент уйдет в отставку — проницательный игрок волен поступить и так.

.EXE: Первые скриншоты нас немного успокоили: ясно, что не будет такого графического кошмара, как в Tom Clansy's Ruthless.com. Но скажите, как же политика уживется с повсе-

---

[1] В оригинале было так: "nested doll without a balalaika". Balalaika, согласно последним разведанным, является туземной действующей моделью гавайской гитары. Издает противоестественные звуки. Хороша вместе с vodka.

местным трехмерьем? Достаточно ли будет десяти пальцев для управления? И еще, эти вертолеты на картинках... Куда мы попали, товарищи разработчики?

Д.М.-Д.: Я, к сожалению, не видел Ruthless.com... Но мы пытаемся изобразить что-то в западноевропейском стиле. Novistrana'ы не существует в реальности, поэтому в ее облике будут сочетаться стили и образы самых разных государств. На самом деле, мы хотим создать исключительно игровую среду, по возможности — весьма образную, сочную, поэтому, может статься, достоверностью придется слегка поступиться в пользу играбельности.

Трехмерное же окружение поможет нам добиться небывало драматичных ракурсов. Представьте себе Ельцина-вашего-президента[2], вещающего с танка в полном 3D! Думаю, все это даст игре по-настоящему кинематографичный привкус.

Что же касается десяти пальцев... Мы делаем игру... простую для новичка и совершенно невозможную для мастера. Неуклюжие и запутанные интерфейсы — результат плохого дизайна, комрадес, и, в свою очередь, создание интерфейса — одно из самых тяжких испытаний для дизайнера.

Ну а вертолеты — чтобы узнать о них побольше, вам придется потерпеть...

аферы — мошенничество — золото — суд — сибирь

.EXE: Внимательно изучив в революционном подполье немногие доступные материалы по игре, мы поняли: ЭТО будет ни на что не похожее НЕЧТО. Этакий коктейль Молотова из Civilization, Sim City, настольных игрищ и доисторических Spectrum-проектов... Так вот, как все это сочетается? Не произойдет ли отторжения тканей?

Д.М.-Д.: Мы всегда говорили, что эта игра — оригинальна. Да, разумеется, кое-что было навеяно старыми настольными и карточными играми, а также древними компьютерными вещами: так, мы используем многое из карточных игр, чтобы повысить replayability. Что же касается сочетаемости элементов — мы уверены, что все будет в порядке. Не были бы уверены — не садились бы делать игру, правда?

.EXE: Богатство заявленных возможностей уже впечатляет. Но скажите, вы действительно используете все эти грязные штучки из арсенала политиков? Ангажированная пресса, шантаж, киднэпинг, заказные убийства, мошенничество, суд, Сибирь? Можно ли будет добиться победы каким-нибудь пристойным способом, или всякая политика — грязь по определению?

Д.М.-Д.: Власть и стремление к власти — грязный бизнес, но мы хотим, чтобы игроки стремились к власти, используя множество разных стратегий. Вы можете выиграть, будучи белее снега... Но это будет тяжело. И, кстати, не ждите, что компьютерные оппоненты будут играть по тем же правилам!

кгб still watching

.EXE: Novistrana. Отдавленное бурым медведем в детстве ухо все же слышит некие знакомые звуки. Более того, шпионы донесли нам, что Elixir делает игру под большим влиянием российских событий 1991 года. Будут ли какие-то аналогии и параллели? Motion capture Ельцина? Стрельба из танков по парламенту? Штурм Останкинского телецентра (г. Москва)? Красную звезду на логотипе мы уже видели, очень впечатляет... И еще: планируете ли вы привлекать к игре консультантов по русской истории и языку? Это проблема: все игры (фильмы/книги), которые обходились без подобной помощи специалистов, неизменно превращались в посмешище, в КЛЮКВУ. Будет жаль, если та же самая участь постигнет детище г-на Хассабиса...

Д.М.-Д.: Здесь есть нюансы. Важно помнить, что, во-первых (и в-главных), мы делаем ИГРУ. Поэтому приоритеты такие: something fun, something cool, something plausible и, наконец, something realistic. Именно в таком порядке. В качестве примера такого подхода — название страны. Как понятно каждому русскому[3], название "Novistrana" грамматически неверно, однако само слово благозвучнее (по крайней мере для нерусского уха), чем "Novaya Strana".



В другом случае мы использовали специальную лицензию, чтобы создать ряд зданий, соответствующих зловещей атмосфере film noire, которая будет царить в игре. Там будут объекты, которые никогда не существовали (в России — уж точно). Там будут здания, скопированные из некоторых уголков Праги. Мы даже нашли чертежи и фотографии Дворца Советов и других образчиков отличной тоталитарной советской архитектуры — все это будет работать на атмосферу игры!

Кстати, у нас в игре есть КГБ, хотя сейчас организации с таким названием не существует: дело в том, что мало кто за пределами России знает, что означает аббревиатура ФСБ, в то время как КГБ по сей день остается символом монструозной тайной полиции.

[2] Boris Yeltsin (Борыс Йел'тсин) — туземный политический деятель. Вещал с броневика на Финляндском вокзале. Согласно версии Паркинсона-Чхартишвили, броневик был танком, а Финляндский вокзал — Краснопресненской набережной.

[3] Русские — северный (вероятно, заполярный) народ, держат дома медведей, завтракают кашей, запивают водкой (vodka). Характер скверный. Имеется Загадочная Душа, которой, по их преданиям, лишены все прочие народности Земшара.

Вместе с тем замечу, что мы работаем довольно серьезно: изучаем данные переписей населения Украины, много читаем о нынешнем постсоветском пространстве. Мы хотим создать страну, которая будет знакома понимающему игроку. Но — смерть реализму. Да здравствует gameplay! Я готов к тому, что русские найдут в Republic некоторые несуразности, но надеюсь, они простят нас, получив взамен потрясающую играбельность.

.EXE: Будет ли у Republic логическое завершение, конкретная цель? Ведь привести свою партию к власти — это самое начало процесса, и даже не самое захватывающее. Мы сможем построить, скажем, идеальное государство по Платону? Или его извращенную модель, некий оруэлловский социализм? Вообще, насколько будет богат выбор и как далеко нам будет позволено зайти?

Д.М.-Д.: Цель одна — стать Президентом! Есть два пути сделать это: демократия или сила. Что же будет дальше... Возможно, мы увидим это в Republic: The Revolution II!

даже черчилль делал это!

.EXE: Позволено ли будет перед началом своей карьеры выбрать идеологию и программу партии? А наши оппоненты (мы знаем, не отпирайтесь, их будет до 16-ти включительно) — будут ли среди них, скажем, партии ультраправого толка или, наоборот, радикальные демократы (называемые у нас в определенных кругах "демшизой")?

Д.М.-Д.: С этим мы пока играем. Я думаю, идеология будет зависеть от совершаемых вами поступков. Сохраняют ли политики верность генеральной линии или колеблются вместе с мнением общества? Игра будет достаточно цинично настроена по отношению к политикам и их ориентации. Посмотрите на российскую политическую элиту — вы увидите множество бывших коммунистических партбонз, быстренько переквалифицировавшихся в завзятых демократов-рыночников. Даже Черчилль дважды менял свои политические взгляды! Муссолини был ярым социалистом во время первой мировой. В общем, я думаю, мы дадим игрокам возможность менять свои воззрения по мере надобности — как и поступают настоящие политики.



Среди оппонентов будут и ультранационалисты, и радикальные демократы — полагаю, многим в России они будут знакомы. Обещаем и партии другой идеологии!

.EXE: Будет ли у нас в игре альтер-эго? Персона, с которой было бы приятно себя идентифицировать? Если да, то сделайте доброе дело: пусть там будут Ленин, Брежнев и команданте Че, ладно?

Д.М.-Д.: Не волнуйтесь, вы определенно будете в игре. Мы работаем над тем, чтобы игрок мог сосканировать свою фотографию и использовать для предвыборной агитации! Будут, конечно, и готовые персонажи. Да, пожалуй, в игре будут и узнаваемые лица.

.EXE: Мы знаем, что это страшная ррреволюционная тайна, но не скажите ли вы хотя бы пару слов о следующем проекте Elixir? Не надо отпираться, товарищ, не надо. Мы знаем, что вы работаете сейчас над двумя играми...

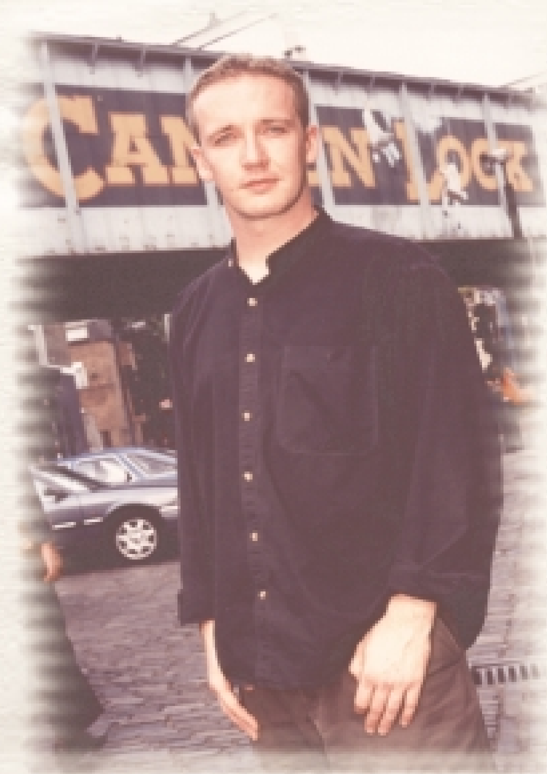
Д.М.-Д.: Точно, ррреволюционная тайна. Мы действительно работаем над еще одной игрой, и она столь же амбициозна, как и Republic! Но все, что я могу пока сказать: подождите немного и увидите сами.

Спасибо, товарищи!

(Шум помех, неразборчиво.)

Д.М.-Д.: ...Имена читателей .EXE могли бы на совершенно официальных основаниях появиться в нашей игре, вы не могли бы нам с этим помочь?..

(Очень сильные помехи. В магнитофоне кончилась пленка.)



Джо МАК–ДОНАГ: с мечтою о Novistrana...



Let it Be

When I find myself in times of trouble
Mother Mary comes to me
Speaking words of wisdom, let it be.
And in my hour of darkness
She is standing right in front of me
Speaking words of wisdom, let it be.
Let it be, let it be.
Whisper words of wisdom, let it be.
And when the broken hearted people
Living in the world agree,
There will be an answer, let it be.
For though they may be parted there is
Still a chance that they will see
There will be an answer, let it be.
Let it be, let it be. Yeah
There will be an answer, let it be.
And when the night is cloudy,
There is still a light that shines on me,
Shine on until tomorrow, let it be.
I wake up to the sound of music
Mother Mary comes to me
Speaking words of wisdom, let it be.
Let it be, let it be.
There will be an answer, let it be.
Let it be, let it be,
Whisper words of wisdom, let it be.

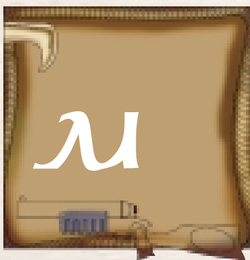
Lennon/McCartney   Lead Vocal Paul McCartney





Глава 1

Quake III: Arena & Unreal Tournament. Почему господин Пэжэ нервничает и чем это опасно. Двустволки, тараканы и зеленые человечки... ...которые рушат дом Скара. Полный кворум. О паровозе до станции id и пользе абсента для тех, кому за двести. Дитям — знания, бабе — цветы! Господин Пэжэ строит глазки, или ласковые пистолеты UT. Уроки собственного достоинства. Финал. Динозавры учатся прыгать, прочие впадают в нирвану

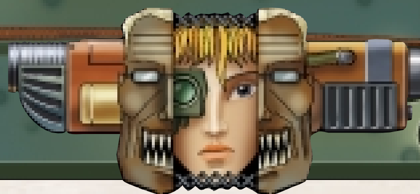


Мир, дружба, жвачка и всеобщая любовь. Прекрасные чувства. Похожие на белого плюшевого мишку с порванной пастью (чтобы не кусался). Ими увлекались шестидесятники, вдыхая дым каннабиса и слушая The Beatles. Let It Be, говорила им матушка Мэри, Нехай Оно Будет... И оно было. Недолго, правда, но было. Пока не кончался каннабис или не приходила полиция и не обзывала их грязными хиппи.

В наши суровые времена все несколько сложнее, презренный металл сначала испортил самих Тхе Беатлесов (припоминаете?), а затем и их слушателей. Разработчики грызутся между собой за сердца покупателей, покупатели грызутся между собой за верхние ступеньки онлайновых лестниц... Не избежали выяснения отношений и УЧУ-авторы, да и как тут избежишь мордобоя, когда буржуины, торопясь к Рождеству, выпустили сразу две игры в одном и том же жанре, претендующие на звание Первой Чисто Дефматчевой? Да еще какие буржуины и какие игры! Quake III: Arena и Unreal Tournament — это звучит!

Так и началась наша история... Поиграв как следует, мы бросились обзывать друг друга нехорошими словами, доказывая преимущества именно СВОЕЙ игры, и все заверте...

Дабы избежать того же поворота событий среди .EXE-читателей, считаем своим долгом немедленно предупредить: здоровая часть заветов хиппи стучит в наших сердцах, поэтому мы в конце концов все-таки сойдемся на ста-



ром, но не менее верном принципе: “Пусть расцветают все цветы!”.

Чего и вам желаем. Let It Be!

почему Господин пэжэ нервничает и чем это опасно

На диване, медитируя после плотного обеда и ковыряя в зубах зубочисткой из чистой слоновой кости, блаженствовал Скар. Ему было хорошо, просто хорошо, как и должно быть хорошо победителю.

Дощатая дверь, осыпав ближайшую стену щепками и тараканами, распахнулась и повисла на одной петле. Рассерженный представитель старшего поколения, Господин ПэЖэ, никак не мог привыкнуть к непрочным предметам, которыми столь богаты современные дома, и постоянно что-нибудь рушил. Вот и сейчас, потрясая шотганом, он забегал по комнате, ругаясь на восьми языках. Среди слов, понятных простым смертным, удавалось разобрать только “id Software”, “Epic” и “Давить!”...

рону новенькой, с иголочки, hi-end-аудиосистемы.

“Повесь дуло в прихожей, слышь, отец! Здесь тебе ничто не угрожает, — заметил обладатель укоризненного взгляда, не вставая с диванчика. — И дверь из медитационной комнаты в кухню незачем было разносить. Если очень хочется, можешь потренироваться на двойной стальной при входе”. Скар позвонил в маленький серебряный колокольчик, и несколько дюжих негров в белых одеяниях торопливо унесли прочь ошметки некогда прекрасной итальянской двери. Но откуда взялись тараканы?! Ответ пришел не сразу. Только через несколько минут Скар понял, что “насекомый” десант высаживался из... ствола той самой берданки. “Новое оружие?” — содрогнулся хозяин, на секунду вспомнив Half-Life.

“Ты великолепно выглядишь, о наставник сбившихся с пути. К чему столько шума? В наш информационный век любые конфликты принято решать с достоинством, мирным дипломатическим путем. Итак, вы инкриминируете UT технологический шпионаж? Или всего лишь плагиат? Мне хотелось бы услышать что-либо определенное, помимо голос-



Quake III.



Unreal Tournament.

Удивленный Скар поднял голову и, понаблюдав некоторое время за перемещениями старца, задал-таки сакраментальный вопрос: “Что случилось?”.

“Что случилось, что случилось! Халтурщики они все, мать-перемать! Совсем от рук отбились, рыбы! Я могу понять id: объявили, что сделают суперсетевую игру, разложили по полочкам, как в нее играть, и сели делать. Получился отнюдь не супершедевр, но по крайней мере СВОЙ не-супершедевр! А остальные? Позорище! Украли идею, да и реализовали тяп-ляп!”

двустволки, тараканы и зеленые человечки...

Скар теперь уже с жалостью посмотрел на мощного старика с обрезанной двухстволкой. Могучие кирзачи гуру оставляли мерзкие лужицы на красивом ковре, а дуло изрядно ржавой довоенной (речь идет о русско-турецкой войне середины XIX века) железяки то и дело обращалось в сто-

ловных восклицаний негативного характера. Право же, не стоит подражать индивидуумам, которые обвиняют во всех наших несчастьях маленьких зеленых человечков. Это дурной тон, о кровь и плоть онлайнового массакра”.

... которые рушат дом скара

“Человечки, говоришь? А что, в этом есть рациональное зерно, — азартно подхватил старик, — вон, загляни в начало моего любимого раздела, я там о патриотизме рассуждаю. Это все они, нехристи зеленые, хотят, чтобы мы в конце концов передрались и освободили место под солнцем. Не дождутся, ироды! Мы натренируемся и сделаем их всех!”

Прохрипев это, он вновь угрожающе затряс своей пугающих размеров берданкой (которую с любовью всюду звал шотганом), не убирая пальца со спускового крючка, в силу чего непринужденно высадил здоровенное зеркальное окно из пуленепробиваемого стекла, гордость хозяина дома. Удив-



ленно взглянув на результат и машинально перезарядив оружие, ПэЖэ решил, что никто ничего не заметил, и, как ни в чем не бывало, продолжил монолог:

"И, кстати, о тренировках. Понятно, что за онлайном будущее. Даже эпиковцам это очевидно (после подсказки со стороны ясно кого). Но настолько нагло нажиться на том, что Гранды, Титаны и вообще Настоящие Мужики решили проложить дорожку в неизведанное, — это дешевая попсня. Да и сделана она...

Вот, скажем, графика. Смотрим на Quake III: Arena — и что видим? Настоящий Движок видим, тут и кривые (нечем крыть, а?), и зеркала с порталами, а чтобы не тормозило даже на Voodoo (о, Voodoo!) — все, что только есть, можно отключить без особого ущерба для геймплея. Во всем о нас, хардкорных киллерах, подумали, во всем. Да и атмосферка получилась не хуже, чем. Не знаю, правда, чем именно, но точно не хуже. Одни статуи чего стОят! СтоЯт статуи во тьме заката... Поэзия! Архитектура! Не Wheel of Time, само собой, но уж знамо круче, чем в твоем турнаменте, не к ночи



Unreal Tournament.

будь помянут... А после того как я упомяну об изменяемых цветах спецэффектов, тебе вместе с Epic останется закусить собственный хвост и уползти на обочину истории."

Полный кворум. О паровозе до станции id и пользе абсента для тех, кому за двести

С озабоченной миной на изуродованном известно чем лице Скар заметил, как через открытое столь неординарным способом окно в комнату впорхнул воробей. "Если бы ты попросил, я бы отворил окно сам или включил кондиционер", — немного грустно молвил он.

Один из тараканов бросился на шею птице и немедленно перегрыз ей горло. К жертве подбежали еще несколько отвратительных кукарач, взвалили тушку на спины и решительно потащили ее по направлению к "шотгану"! Удивление от происходящего было настолько велико, что всегда невозмутимый Масса Скар совершил тактическую ошибку. Он вступил в спор с заквашенным трицератопсом, о чем немедленно пожалел.

"Ну да, подстелились по первому классу — грешно возражать. Но инициативу упустили. Мне вообще кажется, что мозги наших idентифицированных друзей работают только в одном, четко определенном кем-то заранее направлении. Упомянутый добряк однажды запустил паровозик по имени id, который исправно пыхтит и стучит по сей день. Ты видел когда-нибудь поворачивающий через две сплошные трамвай, мой дорогой принц окаменелостей? id тоже неспособна сойти со своих рельсов. Прокладывать дорогу — святая обязанность этих, как ты говоришь, титаников. Ну а поедут по ней люди разумные, творческие. Способные построить город там, где кончаются рельсы".

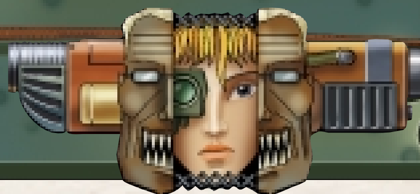
Вдохновленный этим убедительным прогоном, Скар даже не заметил, что вредный старикашка залез с сапогами в уютное кресло и теперь казался всецело поглощенным задачей выковыривания дохлой птицы из рабочего ствола его единственного орудия труда. Положение спасла лишь оча-



Quake III.

ровательная брюнетка, которая внесла пару небольших граненых стаканов (сколько граней на настоящем русском гранстакане, а, коллеги?), а также бутылку допотопного вида и формы. Господин ПэЖэ мгновенно оживился: "Абсэнт, его мать!". Его внезапно перестали интересовать проблемы мимикрии животного мира и железки на деревяшке, гордо именуемой им "средством борьбы". Воспользовавшись замешательством старика, Скар продолжил наступление:

"Пусть математически Ку-Ква-рача мощнее. Но пользы от этого — ноль! Объекты твоего поклонения, о гений виртуальной резни, к сожалению, не обучены делать красиво. Вкус не купить, в отличие от "Ягуара" (кстати, ты слышал, ББ... сам не видел, но говорят...). Изящная простота и естественность уровней UT задавит любую сверхконцептуальную поделку id'ешников. Первая Q была серой, вторая оранжевой, а третья... Я даже не знаю, как помягче описать сие броуновское движение цветов. Как художники они гениальны в своей потрясающей бездарности."



Абсент действовал. Старичок уже с грохотом выронил замусоленную берданку на пол и теперь просто слушал. Из правого уха некоронованного сенсея почему-то доносилось пыхтение, сопровождаемое обильными выбросами пара. Промедление было смерти подобно. Следовало закрепить абсентовый успех и продолжить атаку с новой силой.

"Так вот, уважаемый! Технологическое совершенство абсолютно не равноценно главной характеристике — играбельности продукта. Могучий дикарь может веками полировать свое копье с кремниевым наконечником, но придет белый человек со снайперской винтовкой и подстрелит усердного миклухомаклая, как жалкую папуасскую куропатку. Нашего меткого господина зовут Epic. Он приходит и открывает глаза квакающим по привычке туземцам: "Посмотрите вокруг, убогие!". Смотрят, и оказывается, на свете существует много разных, интересных, эффективных видов оружия для deathmatch'a. Клаустрофобичные застенки рушатся, на их месте возникает величественный простор уровней Morpheus, Deck16, Liandri, Face, Lava Giant. Настоящая жизнь носит названия Assault, Domination, Capture The Flag, Last Man Standing. Все остальное — трясущиеся поджилки в затхлом болоте." Так закончил Масса Скар, вполне довольный собою и собеседником. Кстати, что с ним?

Дитям — знания, бабе — цветы!

Господин ПэЖэ сидел, как стукнутый молнией в чистом поле. Его железные от одноименной логики мозги пытались осмыслить глубину падения этой бесхребетной медузы в фиолетовом халате, растекшейся по диванчику и принявшей его форму, но разве такое осмыслишь? Подшипники, на которых перемещалась крыша боевого трицератопса, накалились уже до красноты и стремительно испаряли остатки абсента, залитого внутрь. Надо было что-то делать...

Вразумить? А что толку вразумлять? Не поймет. Не оценит. Не извинится. (В голову почему-то лезло: "Дядь, а, дядь, прости засранца!") Ему просто не с чем сравнивать. Нет, решено, единственный способ — показать выскочке и невежде, научить на личном примере, это же наш долг — передать накопленные знания ребятне!

"Вставай. Пошли!" — Зубр был немногословен и неумолим. Поднявшись из развалившегося под ним креслица, он чеканной поступью подошел к диванчику и отлепил фиолетовую медузу с зубочисткой от сиденья. Вынеся одним выстрелом ту самую "двойную стальную при входе" и даже не замедлив шага, он вытянул Скара наружу, где мерцал заманчивой туманной глубиной телепортер. "Можешь захватить что-нибудь из оружия. Только не эти игрушки, а что-нибудь настоящее, а то прикончат сразу и даже мамкиной фамилии не спросят..."

Скар, напуганный перспективой оказаться в одном деле с Самим, шустро юркнул в огромный блестящий ангар, сквозь дверь которого вытекали, змеясь, струйки разноцветного тумана и перемаргивались лучики многокрасочного же света. Через пятнадцать минут звякания, щелканья и странных похрюкиваний Господин ПэЖэ не выдержал и вытащил его наружу за шкирку. Зрелище было весьма типичным и донельзя забавным: расклешенная броня от Версачи, тридцать семь видов оружия, торчащих во все стороны, цветные фонарики в каждом естественном отверстии и — в довершение всего — портативный генератор антигравитации, из-за которого, собственно, и потребовалось вытаскивание за шкирку: Скар никак не мог самостоятельно спуститься к полу.

Деловито вытряхнув косточки доеденного воробья из дула шотгана и снова задумавшись, зачем молодые пьют столько абсента, Господин ПэЖэ направился к телепортеру, не обращая внимания на жалобные стоны сзади: "Может, не надо, Отец, может, завтра?.."

"Надо, сынок, надо. Только так ты поймешь, зачем сделана эта игра." На слове "игра" телепортер поглотил их и вежливо защелкнул эвакуационный люк за их спинами. Перед ними тянулся каменный коридор, по которому медленными волнами перекатывался желтоватый туман. Стрельчатые арки и фигурные светильники навевали мысли о чужой смерти и КРОВИЩЕ. За углом кто-то топотал тяжелыми ботинками в предвкушении битвы.

"Смотри-и-Учись!" — бросил он через плечо и рванулся вперед. Время словно замедлилось, на какую-то неуловимую долю секунды Господин ПэЖэ и Зеро застыли на бегу и заглянули друг другу в глаза, и прочли там что-то важное, хорошо понятное только тем, Кто Еще Помнит. В темпе, столь памятном со времен DOOM'a, Господин ПэЖэ пронесся мимо бота, плавно разворачиваясь на бегу, всаживая ему в брюхо пулю за пулей и влетая за колонну, пока тот не опомнился и не начал отстреливаться. И правильно — заряд плазмы уже летел за ним. Господин ПэЖэ, маневрируя так, чтобы оставить вовремя подвернувшийся столб между собой и врагом, хладнокровно продолжил лекцию (бот явно еще не осознал, что "новогодняя елка", ощетинившаяся фонариками, — это хоть и безобидный, но тоже боец, и на Скара не нападал).

"Поворотись-ка, сынку, и смотри: можешь различить, на одной машине мы играем, или я от этого Зеро сейчас за два материка и один океан? Не можешь. И правильно: сетевой код у id — просто уникальный. А Epic, как отставал на годы, так и продолжает. Ведь эффективность кода — она с опытом приходит, а откуда он у зеленых новичков на поприще 3DБ. Да и графика — ты пробовал играть не на Voodoo в Unreal Tournament? Direct3D там — вообще никакой, как и OpenGL. Нашинкуют в капусту в промежутке между соседними кадрами, "мамка!" сказать не успеешь...

На слове "мамка" Господин ПэЖэ выхватил Rocket Launcher и прекратил попытки бота достать его Railgun'ом. Постояв приличествующее время над хладным трупом, он повернулся и проронил: "Эх, у вас, наверное, и павших не уважают, дескать, мясо — оно и есть мясо? Молодежь, молодежь... А все эти твои побрякушки — думаешь, они что-то меняют? Главное — борьба характеров, сынку, четкий баланс каждого оружия (и здесь он есть, его не зря шлифовали



годами), а вовсе не то, у кого в руках СуперПуперПушка типа вашего Redeemer'a. Неужели ты и теперь не понял, а?"

Так завершил свой ликбез Господин наш ПэЖэ, пристально глядя в глаза Скару, точнее, пытаясь отыскать их за сияющим, как начищенная кастрюля, лицевым щитком шлема от Армани...

Господин ПэЖэ строит глазки, или ласковые пистолеты UT

Скар никак не мог прийти в себя. Сначала он решил, что изворотливый старичок затащил его в конструктор "Лего" и хочет выдать его, жалкий детский конструктор, за очередной Quake — по крайней мере основные цвета явно совпадали. Хорошо еще испытанный во многих сражениях Shield Belt немного приглушал кричащие обои окружающей действительности. Пока Старик де Сад мочил несчастного бота и при этом назидательно читал лекцию, мысли Скара неслись своим чередом. Местечко сильно смахивало на квартирку какого-нибудь бандита средней руки. Как говорится, "сам себе дизайнер и в углу будет башенка с часовней". К тому же мимо то и дело проносились мясистые бритоголовые ряхи — Господин ПэЖэ смотрел каждому в глаза, а затем бил туда же прикладом. Престарелый командарм был явно на коне. Из-за колонны доносились крики: "Печоночка, почечки, левый желудочек!", за каждым из которых следовал выстрел из гранатомета. Внезапно радостные вопли прекратились. Когда Скар осторожно, дабы не поскользнуться в луже чего-то красного и липкого, заглянул за колонну, Господин ПэЖэ деловито нарезал круги вокруг очередного бота. Причина заминки мгновенно стала очевидной — могучий старикашка не мог найти глаза. Действительно, для анализа строения тела стоящего перед ними бочонка на двух руках потребовался бы взвод военных анатомов. К сожалению, именно их Предводитель шотганчей только что низвел до состояния фарша.

"Вижу, борьба характеров затягивается, — саркастически протянула "новогодняя елка". — Кстати, как ты отличаешь одно оружие от другого? Все они сильно смахивают на коробки из-под ортопедической обуви, только разных цветов. А посмотри на этих клоунов, ботов! Мало того что они совершенно идиотски выглядят, они же..."

К этому времени Господин ПэЖэ наконец выбрался из-под бота: последняя попытка найти глаза успехом не увенчалась. Нахмурив брови, он повернулся в ту сторону, куда лениво указывал Скар. Пара Q3-охранников флага в местном CTF занималась общественно полезной работой на боевом посту. Каждый из них разбегался, сигал на jump-point, подлетал к флагу, спрыгивал вниз и снова бежал к "трамплину". Не говоря более ни слова, Скар вытащил великолепную немецкую снайперскую винтовку и аккуратно снес каждому боту голову. Два выстрела, две головы. Одна из них, снабженная сигарой, подкатилась прямо к Господину ПэЖэ и грустно посмотрела старику в глаза. Тот машинально ответил фирменной комбинацией взгляд-удар.

"Боты Unreal Tournament никогда не позволят делать с собой такое. Между тем, даже на уровне Godlike они все-таки промахиваются, совершают ошибки. С ними можно играть! А что умеют твои котлетки на Nightmare? Только убивать. Безостановочно, механистично, грубо, безошибочно. Сдается мне, у них только два стиля поведения: сосунок или бог войны".

Ласковая улыбка Скара сопровождалась изъятием из кармана транслокатора. Господин ПэЖэ мигом оценил ситуацию и бегом бросился к ближайшему трупу. Вернулся перепачканный в кровище, но довольный. Вокруг его морщинистого тела, в довесок к допотопному панцирю времен завоевания Америки, обвился и сверкал, вращаясь, Quad Damage. Скар счел нужным предупредить: "Так, как ты сейчас вырядился, у нас выглядят телепортеры. Если кто-то будет пытаться в тебя прыгнуть, отойди в сторону и извинись". С этими словами он плавно вытянул из кобуры пару убедительного вида пистолетов. "А это наша "единичка", дедуля. Смотри, что она умеет, и не отставай!"

В November кипело сражение. Группа из трех синих ботов организованно пробивалась к флагу красных — один расчищал дорогу, а двое пятились, отстреливаясь от держащихся на расстоянии охранников. Скар подождал, пока процессия исчезнет за углом, оставив троицу местным гранатометчикам. Время действовать! Марш-бросок до подводной лодки в центре дока, прыжок через полоску воды, и они оказались на вражеской территории. Синий охранник с пулеметом открыл огонь издалека, пули рассеивались, лязгая по каменным плитам пола. Но тут вмешалась пара чудовищ в руках Скара, и гарда отбросило назад. Бездыханным. Летящим движением красные подхватили снайперскую винтовку под лестницей — она скоро пригодится. На верхнем этаже уже маячил синий флаг. Такой беззащитный. Впрочем, Скар точно знал, что где-то неподалеку прячется финальный страж. Обычно он стоит слева, на одном из контейнеров, но на этот раз выскочил, заррраза, справа! Элемент неожиданности утерян, винтовка уже не нужна. Спор решили все те же двойняшки-пистолеты. Чудо-оружие, но для прорыва домой необходимы средства помасштабнее. Первой вниз по лестнице отправилась упаковка из пяти гранат. Чьи-то предсмертные крики подтвердили обоснованность поступка.

Бегом! У самой лодки было жарко: красные боты мешали синим прорваться домой, к флагу. Увидев флагоносца, красные в одно мгновение окружили его и так прикрывали до самой базы. Ярость синих не имела предела, они превращались в берсеркеров, бросались прямо под пули в запоздалых попытках вернуть полотнище. Главное в таких заварушках — не упасть в водоем. Этап не симметричен, так что каждой команде при атаке приходится использовать собственную тактику.

Пока Скар в обнимку с синим флагом нырял в сердце территории красных, зоркий взгляд Господина ПэЖэ выискивал среди зрителей матча знакомую фигуру. Да, это был сам Джон Ву! Мэтр что-то торопливо записывал в блокнот, то и дело рассыпая на полях пригоршни восклицательных знаков...



уроки собственного достоинства

Господин ПэЖэ пошарил взглядом по трибунам. Джон все так же строчил, строчил... И не торопился присоединиться к всеобщему массакру, бушующему вокруг флага. То ли кислотные цвета отпугивали его, то ли горы неведомых орудий убийства, добиться баланса которых, похоже, никто особо и не пытался, отделавшись позволением игрокам самим выбирать, что разрешить, а что запретить в каждой битве. Как можно узнать, кто лучше, если один играет в шахматы, а другой боксирует?..

Джон дописал что-то в блокнотик, аккуратно засунул карандашик в карман, развернулся и пошел к ближайшему порталу, засунув пистолеты поглубже в кобуру, видимо, опасаясь, как бы их не стянули в поисках разнообразия. Вышел он, не оглядываясь...

"А давай, мой юный друг, поговорим о том, кто беснуется вокруг нас, хватая флаги. Сколько здесь ботов? И не показательно ли это? Когда я выхожу на бескрайние просторы Интернета, я знаю: меня встретят такие же ветераны, как я, помнящие Кодекс Чести Бойца, ценящие внимание к деталям и знающие толк в стратегии, а не только умеющие стрелять с упреждением. Более того, даже жутковатый для дорогих россиян шаг идовцев, воткнувших-таки непробиваемую серверную защиту в Q3 и лишивших пиратов возможности играть с честными людьми, воспринимается как барьер для отделения мальчиков от мужей. Только тот, кто готов заплатить свои кровные создателям этого мира, достоин встретиться со мной и умереть от моей руки. Возврат ко временам рыцарских турниров? Наверное... Может быть, мы все станем чуточку лучше, вспомнив о собственном достоинстве и не выстрелив однажды в человека, набирающего сообщение в консоли."

По телу стоявшего рядом Скара прокатилась сверкающая волна: так ShielD Belt отреагировал на конвульсии смеха, в которых забился молодой весельчак. Что ж, Господин ПэЖэ и не надеялся на понимание. Каждому — свое. Молодым — free for all, с блестящими побрякушками и яркими цветами с последней страницы справочника Pantone, а настоящим мужчинам, гордо несущим груз годов и ответственности, — настоящий бой, суровый и справедливый, каким он и должен быть и каким он так редко бывает за пределами виртуальности.

Старик заговорщицки наклонился к уху Скара и прошептал: "Если честно — я иногда и сам в UT поигрываю. Больше с ботами, правда, они там явно умнее среднего живого участника. И сам не знаю, то ли это похвала ботам, то ли об участниках что-то говорит, но факт: несмотря на все свои недостатки, и в UT, который, конечно, тоже пусть будет, есть некая изюминка. Старшее поколение выбирает Instagib!"

Выдержав полусекундную паузу, он вытащил из-за пазухи шотган. "Ну что, молодежь, хотите посмотреть, как играют динозавры?"

финал. динозавры учатся прыгать, прочие впадают в нирвану

И динозаврик вприпрыжку умчался буянить с окрестными ботами. Вскоре к многоголосью вскриков "Die bitch!", "The Flag carrer is here!" и "Medic!" присоединились неординарные "Едрить твое коромысло", "Стаксель тебе в румпель!", "Семь футов под кием!" и, конечно, ":)...". Скар сбросил дурацкие доспехи и вернулся в родную комнату. Еще некоторое время он наблюдал за прогрессом представителя мезозойской эры на дисплее своего компьютера, затем единым глотком добил абсент и удалился медитировать — денька на три или четыре. Разумеется, вдали от мирской суеты ответ на тревоживший его вопрос пришел немедленно. Раз уж кто-то столь сильно озабочен проблемой выбора, надо купить ОБЕ ВЕЩИ. Не стоит ложно эстетствовать! ПУСТЬ БУДУТ ОБЕ.

...После трехдневной голодовки у него возник зверский аппетит, отправивший его прямиком на кухню — проглотить котлетку-другую.

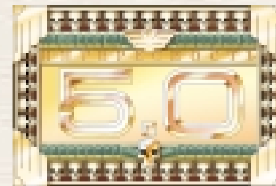
Господин пэжэ, масса скар



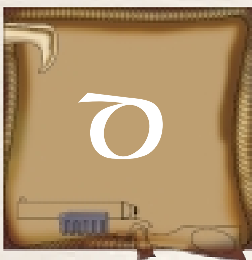
Quake III.


Unreal Tournament.

ГЛАВА 2



Quake III: Arena. Дискуссия продолжается? Мир спорта и спорт мира. А я — игра. Просто игра. Пираты отдыхают (туда им и дорога)



Дискуссия рафинированного эстета и боевого старца, каковая имела место быть на предыдущих страницах, несмотря на веселость тона, вполне четко отражает и первые ощущения от новых игр, да и направления, в которых они, скорее всего, пойдут дальше. id пытается (и, похоже, успешно) сохранить за собой гигантскую армию последователей, давая им каждый раз "тех же щей, да погуще влей", и параллельно думает над следующим "эпохальным шагом". Epic тем временем бьется за сердца тех самых casual buyers, воспетых ОМХ, которые сделали богатыми "авторов", тьфу, Deer Hunter'а, не слишком, впрочем, профанируя основные идеи дефматча (за что им земной поклон).

Мир спорта и спорт мира

Но давайте на секунду попробуем отвлечься от противопоставления сегодняшних триумфаторов и посмотрим на Quake III: Arena как на "просто игру". Саму по себе. Без стоящего за ней id'a, без соперников и рынка. В конце концов, именно так и нужно смотреть на игры, ведь играть нам не в Кармака и Суини, а в Q3A и UT.

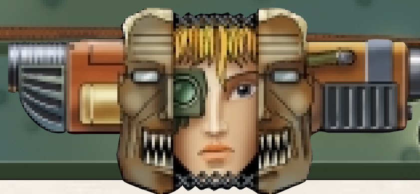
При таком подходе обнаружится занятная вещь: реальность уже перестали копировать, ее начали создавать. Вспомним DOOM, Quake и иже с ними. Как много труда и усилий вложено в эти игры, чтобы мы с вами поверили, что смотрим через дырку в мониторе на такую же, как и наша, реальность... А сейчас, в новом поколении игр, это вдруг, разом, перестало кого-то волновать. Уровни и текстуры начали работать в направлении "зрелищное сочетание форм и цветов", законы физики и геометрии, на которые так любит полагаться наше подсознание, подыхают мучительной смертью (прозрачные порталы, заворачивающие узлом мозги, площадки для прыжков и пустота под ногами). Мы полным ходом идем в новый мир, переставший копировать наш.

Когда я запускаю Q3A, я попадаю не в человеческий форпост на Фобосе, где еще недавно жили и работали люди, а в абстрактную, не отягощенную объяснениями, атмосферу спорта. Помните, как в .EXE долго муссировался (и продолжает) вопрос о создании спортивного отдела? Так вот: кажется, время пришло, Action в срочном порядке переквалифицируется. Больше не нужно кого-то спасать, уничтожать, в одиночку прорываться в сердце вражеской империи. Недаром еще во времена Quake появились первые спортивные лиги игры в эту игру, с сезонами, призами, игроками-чемпионами. Квинтэссенция спорта: соревнование в самодостаточном мире, созданном для этого соревнования. Помните, на Плюке многие вопросы решаются методом "кто дальше плюнет вот эту плюху"? Так и здесь — пушки перестали быть оружием, смерть превратилась в потерянное очко.

А я — игра. Просто игра

А теперь, в духе спорта, каковой становится смыслом жизни, давайте после философской разминки быстренько пробежимся по фактам. Итак, Q3A. Пара десятков уровней, восемь "этажей", на которые надо подниматься, побеждая врагов. Абстрактно-феерические уровни, полные блеска и мерцания, первая уступка id'а привычкам пользователей (использование Tab для навигации в меню), первые попсово анимированные надпись и консоль. Очередной чуть улучшенный "движок" (да, шейдеры, кривые и общая полировка всего, до чего дотягиваются руки, но на этом, строго говоря, новинки исчерпываются). Откровенно недостаточный интеллект ботов и дефицит баланса этих





же ботов (они куда меньше похожи на людей, чем боты из UT, и очень редко их уровень игры соответствует выбранному игроком: то слишком легко, то слишком тяжело). Вердикт номер раз: не прорыв, совсем не прорыв, соединить шутер от первого лица с одиночными битвами из файтингов — это еще не значит совершить революцию.

Зато, несмотря на все недостатки, налицо ultimate deathmatch game. Если я захочу играть с кем-то в традици-



онный дефматч, чтобы по-быстрому выяснить, кто из нас отец, а кто сынок, — я, безусловно, выберу Q3A, забыв даже о DOOM'е. И неважно, будет это локальная сеть или Интернет, вердикт однозначен. И игра эта обоснуется на наших винчестерах надолго. Как твердыня, столп и оплот вечности, эдакий эталон метра, применяемый в детском саду для измерения длины пиписек. И в этом качестве ей гарантирована слава и, возможно, титулы "Игра года" и даже "Игра века". И спасибо товарищу Кармаку за наше счастливое детство. А я, пожалуй, все-таки пойду ждать Daikatana и доигрывать Wheel of Time, и еще разочек порублюсь с кем-нибудь в Citadel, ибо устал от обычного дефматча. Пусть будет больше игр, хороших и разных, на все вкусы. Let It Be, ребята...

пираты отдыхают (туда им и дорога)

Да, кстати. Если вы еще помните, то .EXE питает к пиратам неприязнь. Острую. И потому шаг id Software, включившей в Q3A серьезную серверную защиту от пиратских копий (существует центральный сервер авторизации, и если кто-то хочет поиграть, серверы не пустят его, пока он не предъявит легальный ключ и пока этот ключ не будет проверен по базе данных). Так вот: думается мне, что, как ни смешно это звучит, народная популярность, которую Unreal Tournament получит из-за отсутствия нормальной защиты от хакеров, вряд ли сыграет ему на руку. Весь мир сейчас попал в такую же зависимость от id, как в свое время от Microsoft. "Подсевшие" на DOOM/DOOM 2/Quake/Quake 2 игроки просто не смогут спокойно смотреть на тех, кто уже купил легальную версию Quake III: Arena и режется в Интернете по полной программе. А воровать, как воровали раньше, будет на порядок сложнее (забавный факт: уже сейчас количество пиратских попыток подобрать ключик вдвое превышает количество легальных ключей, предъявляемых для авторизации). В итоге id сможет-таки выжать из фанатов и новичков нужное количество денег. А большой пиратский мир, воодушевленный легкостью взлома Unreal, создаст достаточно много шума, но денег принесет куда меньше. Жалко — игра-то хорошая, просто ее авторам не повезло: попали под колеса локомотива по имени id. Но, может быть, на casual'ах отыграются? Те воровать не умеют...

Напоследок — чит. Маленький. Напомню, чтобы поиграть с читами, достаточно ввести в консоли /devmap <имя карты>. А потом можно развлекаться всяческими noclip'ами и прочим. Так вот: прежде чем добавлять в игру ботов (из меню, сейчас все стало проще, чем было встарь), введите в консоли /timescale и число. Если оно больше единицы — играть станет посложнее, если меньше — попроще. Должно помочь подобрать самую комфортную атмосферу для каждого бота. Дерзайте!

господин пэжэ

Quake III: Arena

id Software
Activision

Сложность	средняя
Графика	5
Звук	4
Музыка	3,5
Сюжет	2
Управление	5

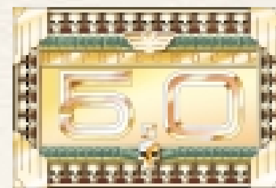


Твердыня, столп и оплот вечности, эдакий эталон метра, применяемый в детском саду для измерения длины пиписек. И в этом качестве ей гарантирована слава и, возможно, титулы "Игра года" и даже "Игра века". И спасибо товарищу Кармаку за наше счастливое детство!

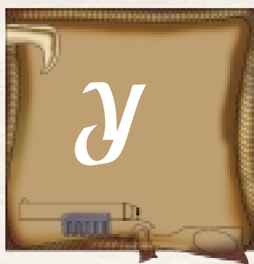
Windows 95/98/NT, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4x CD-ROM (рек. 12), OpenGL-ускоритель

Официант, еще железа! И еще железа! И еще! Ну хоть чуть-чуть! Готовьтесь закладывать душу, продавать родственников в рабство, а домашних животных — в поликлинику, для опытов. Эта штуковина хочет очень много компьютера. И не забудьте о защите — придется покупать "настоящую" версию, чтобы поиграть в Интернете. Официальная Интернет-страница игры: www.quake3arena.com

ГЛАВА 3



unreal tournament. призы бескровной революции. smashing, baby (клевая игруха, подруга)! бот как венец творения. ...и было слово "индивидуальность". эпические карты для кровавой разборки. k.o. (маккартни прав)



Уж сколько раз твердили миру: не сотвори себе кумира. Идолы в равной степени помогают сохранить веру, но сужают кругозор, притормаживают развитие. Так было, так будет. Это естественно и, зачастую, необходимо. Мать id сделала для нас больше, чем многое. Мы, как умели, отвечали преданной любовью, постепенно ставшей религией. Казалось, культ проживет годы. Но на грани странного года с тремя нулями мэтры id оказались нокаутированы на собственном ринге. Вы мне не поверите, но это не сделает вас умнее: QUAKE БОЛЬШЕ НЕ ШУТЕР НОМЕР ОДИН. Даже звучит как-то необычно, правда?

прелести бескровной революции

На мой циничный взгляд, давно пора. Талантливые, но бесконечно пафосные парни из id не захотели меняться, предпочли всего лишь шлифовать свое некогда гениальное творение. Что ж, хозяин — барин. Они по-прежнему остаются непревзойденными мастерами в искусстве организации онлайнового deathmatch'а и создания технологически сложнейших графических архитектурных конструкций. Чисто прикладные умения, не более того. Обо всем остальном теперь позаботится Unreal Tournament от Epic Games.

Задача, которую выбрала себе Epic, не из легких. Причем настолько не из легких, что!.. Необходимо было не только сделать что-то оригинальное, но и полностью удовлетворить потребности уже давно сидящих на Q индивидуумов. А они ох как привередливы! Расклад здесь такой:

Высококлассная и БЫСТРАЯ графика. Дизайн уровней не менее, чем гениальный. Звук — соответствующий, и еще немного сверху. Плюс индивидуальный для каждого настроения карты саундтрек. Как можно больше максимально сбалансированного вооружения. И умных ботов, чтобы заменяли человека!

Словом, предстояло разобраться с тысячей мелочей — дабы избалованный качественным id-обслуживанием клиент только подумал, а ему уже несли на серебряном подносике с поклонами и наилучшими пожеланиями от шеф-повара.

Наконец, последнее, самое сложное условие. Epic должна была перебороть уже сложившееся неблагоприятное общественное мнение о качестве ее сетевых алгоритмов. Грубо говоря, из грязи в князи.

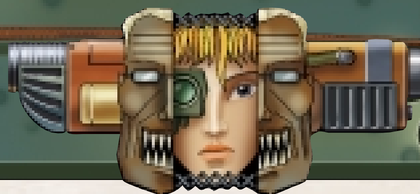
Итог? Проект UT вышел победителем по всем статьям, кроме пары вышеперечисленных.

Говорите, Quake 3 крут? Unreal Tournament предлагает дотошному потребителю в два раза больше режимов сетевой игры, в два раза больше карт и невообразимо богатый арсенал вооружения. Местные боты умнее, а fps выше. Для начала хотя бы попробуйте свыкнуться с мыслью, что обожаемый Quake больше не одинок на вершине горы. Ну а позже... Как знать... UT может внезапно оказаться изрядно обаятельной штучкой даже для представителей хардкорного братства памяти Господина их ПэЖэ.

smashing, baby (клевая игруха, подруга)!

Дизайн Unreal Tournament был изначально "народным". К чему бросаться из одной крайности в другую? Зачем напрочь отказываться от single player, если в его разработку и доведение до ума было вложено столько сил, не говоря уж о финансовой стороне дела? Эпическое правительство постановило: делать "одиночную" и "сетевую" части равноценными. Далеко не все имеют дома "быстрый" доступ в Интернет или LAN. Нельзя же просто так обижать добрую половину игрового сообщества!

Задача, на взгляд обывателя, простая. Программистам не придется возиться с чреватыми проблемами сетевыми алгоритмами — только и всего. Если же немного подумать, получается, наоборот, нечто излишне серьезное. А именно моделирование поведения человека, играющего в 3D-шутер. В deathmatch'е нет монстров или "спортивных", связанных с прыжками или подтягиваниями, пазлов. Лишь противостояние реакции, интуиции, хитрости и инициа-



тивы (а также качества соединения, мощности компьютера, чистого везения и ослиного упрямства дуэлянтов). "Человечные" боты обязательно пригодятся в настоящем сетевом побоище — когда один или несколько участников теряют связь с сервером, их немедленно подменяют компьютерные бойцы. Впрочем, Quake 3 вполне обходится предельно схематичными в своих поступках ботами. И ничего, пользуется всенародной любовью. С одним маленьким "но". Через несколько минут развлечения с Q-ботами исчезает всякое желание играть в Q3: Arena в целом. Доктор, это нормально?

бот как венец творения

Unreal Tournament посчастливилось стать одним из немногих проектов, которые позволяют игроку делать что-то "в первый раз". Так вот, в первый раз пользователю не менее интересно играть с компьютерным ботом, чем с живым противником. Сотворить идеально стреляющего идиота или неубиваемого босса легче простого. Гораздо интереснее заставить компьютерный персонаж бояться, мстить, быть азартным и даже одержимым. Вы не представляете себе, как приятно видеть дружную компанию игроков, прикрывающих друг друга, чувствующих когда кому-то нужна помощь, — и понимать, что это AI. Боты UT настолько универсальны, что позволяют использовать себя в самых разных по правилам и характеру коллективных мероприятиях.

Deathmatch — наиболее простая ситуация. Стреляй в кого хочешь и наслаждайся жизнью. Режим Last Man Standing предполагает наличие всего ассортимента UT-оружия на руках у каждого игрока. Вы будете приятно удивлены, не заметив особых пристрастий отдельных ботов к определенным видам вооружения. Словосочетание "Team Deathmatch" мгновенно усложняет задачу. Боту приходится самостоятельно, постоянно выбирать оружие, дабы не задеть союзника и тем самым не украсть очки у собственной команды. Аналогичный TDM Assault еще больше увеличивает нагрузку на мозг AI. Кроме "командного" поведения от ботов требуется выполнение определенной цели: одни атакуют, пытаются прорваться вглубь территории врага, захватить жизненно важный узел, а другие, соответственно, пытаются этому воспрепятствовать. Апогеем мыслительной деятельности для AI станут Domination и заслуженно любимый народом Capture The Flag. В первом случае, захватив определенную точку на этапе, AI приходится удерживать ее под своим контролем максимально возможное время. CTF предполагает "вынос" флага, единственного объекта внимания всей вражеской команды, с территории противника на свою собственную. Деликатность ситуации в том, что флаг, этот маячок для наведения всех стволов неприятеля, несет один из игроков. Он очень уязвим, его следует охранять, загораживать собственным телом. В крайнем случае подхватить флаг и продолжить его дело. В свое время shareware addon к Half-Life, Team Fortress Classic, пользовался безумной популярностью в массах. Так вот, там в принципе не было ботов! Люди не могли испытать удовольствие от коллективных тактических стычек, будучи отрезанными от Интернета или локальной сети. Теперь обаяние CTF доступно всем и каждому — благодаря исключительному таланту программистов Epic.

...и было слово "индивидуальность"

Итак, главную идею Unreal Tournament можно сформулировать примерно следующим образом: "Нет друзей для сетевого матча? Сделай их!". Простой смертный, конечно, морочиться не будет. Забежит в меню "Bots", выставит один из восьми уровней сложности игры, обозначит желаемое количество участников партии и нырнет в игру, навстречу новым приключениям. Можно сразу подстраховаться: выставить "Auto adjust skill" — на случай, если боты окажутся слишком сильными или, наоборот, хилыми. Через некоторое время они сами подстроятся под вас!

Зато настоящий художник имеет простор для маневра. Для начала всех ботов можно расфрантить по собственному разумению, наделить любыми именами, внешностью, голосом. Это цветочки, друзья! Ягодки, точнее, глазные яблочки вылезают, при виде всех доступных вам настроек







поведения конкретного бота. Во-первых, пять стилей игры: от бездумного берсерка до параноидального труса. Во-вторых, специальные "бары" подстраивают меткость стрельбы, реакцию и наблюдательность, склонность к "кэмпингу" и стрейфу. Отдельной статьей идет "прыгучесть", дурацкая привычка некоторых индивидуумов передвигаться везде и всегда с помощью кнопки "spacebar". Заказывали? Получайте. Именно таким незамысловатым способом набираются целые команды ненавистных школьных учите-



лей или грозных университетских преподавателей. Как приятно прийти утром на лекцию и сонно похвастаться: "Я вчера Березина фрагнул. Раз десять или двенадцать".

Все-таки японцы — гениальная нация. У них уже давненько существует замечательная традиция выставлять в комнате муляж босса в полный рост и в особо неудачные дни отрабатывать на нем приемы карате. Гуманный Unreal Tournament позволит обойтись без дорогостоящих операций по воспроизведению врага. Мир и счастье скоро воцарятся на нашей планете! Вот увидите.

эпические карты для кровавой разборки

Пятьдесят с гаком карт — цифра впечатляет. На любое количество игроков, на любой вкус. Вдохновленные клаустрофобичными творениями самой id и просторные, открытые поля, на манер окрестностей деревни Бородино. Нет ничего лучше засады со снайперской винтовкой на отлично простреливаемых землях Lava Giant. Last Man Standing совершенно неповторим на Deck 16. Facing Worlds — сплошная дуэль на парных пистолетах. Coret приобретает особую прелесть с мутатором InstaGib, Gothic оказывается прямо-таки кусочком Wheel of Time. На Liandri вечно царит жуткое побоище, а Morpheus совершенно неповторим в своей атмосфере. The Peak Monastery вкупе с Galleon хочется сразу положить на обложку. Turbine жесток, но безумно весел в Team Deathmatch. Frigate, HiSpeed, Overlord — крохотные кусочки самых замечательных экшен-кинолент или боевиков.

Epic, как искусный повар, не остановилась на основных блюдах. Для каждого этапа предлагается набор пикантных соусов, способных коренным образом изменить тактику, характерную манеру игры на столь знакомой карте. Chainsaw принуждает игроков к ближнему бою, InstaGib, напротив, заставляет быть либо очень быстрым и проворным, либо нереально метким. Альтернатива — мертвым. Переполненные энергией лазерные винтовки InstaGib убивают человека с любого расстояния, но требуют идеальной точности стрельбы. С другой стороны, Jump Match или Low Gravity полностью порушат крышу при ведении боя на разных по высоте этажах. Да что говорить! Достаточно немного поиграть с парой "баров" Game Speed и Air Control, как ваши коллеги по массакру сговорятся немедленно устроить смелому экспериментатору темную в воспитательных целях.

k.o. (маккартни прав)

Что бы ни говорили верные квакеры, Unreal Tournament останется хитом. Пусть его назовут бот-матчем, не страшно. Важно, сколько подлинного удовольствия UT доставляет практически любому игроку, вне зависимости от личных интересов и возраста. Даже вредный старичок ПэЖэ нет-нет, да и возьмет штурмом поезд или фрегат, попортит дряхлые нервишки, охраняя пост от вражеской команды и судорожно, вслух, считая секунды до конца Domination-матча. Вспоминается реклама йогуртов: все потихоньку играют в UT, но не прилюдно, боже упаси! Кстати, еще один плюс в актив ботов.

александр вершинин

Unreal Tournament

Epic Games, Digital Extremes
GT Interactive

Сложность	любая
Графика	4,5
Звук	5
Музыка	5
Сюжет	4,5
Управление	4,5

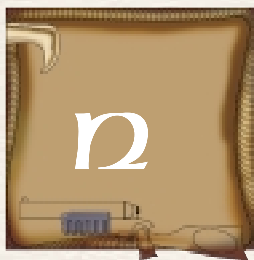


Абсолютно лучший 3D-шутер 1999 года. Вне конкуренции — несмотря на сверхименитых соперников. Убийственный AI, дизайн, набор уровней и сетевых режимов. Очевидный и самый вероятный претендент на титул "Игра года".

Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D- или Glide-совместимый 3D-ускоритель, DirectX 7.0

ГЛАВА 4

Quake III: Arena. Завораживающая архитектура и общительный Антков. О себе. О "движке", создании уровней и об Unreal Tournament. О дизайне в целом



Первое, чем завораживает Quake III: Arena, — это, пожалуй, уровни. Необычное, но весьма гармоничное соединение разных архитектурных стилей, с большой дозой чистой абстракции и постоянным вниманием к деталям. Поэтому, когда мы договаривались об интервью в Тему, первыми кандидатами были именно дизайнеры уровней. **Кристиан АНТКОВ (Christian "Xian" Antkow)**, уровнестроитель из id Software, не заставил себя долго упрашивать и ответил на все наши вопросы.

О себе

Game.EXE: Привет, Кристиан! Давайте сначала разберемся с официальной информацией. Почему о вас нет ни слова на вебстранице id Software? Вы законспирированы? В вашем прошлом было что-то страшное, и вы его скрываете? Мы заинтригованы. Пожалуйста, расскажите немного о себе и своей работе в id Software.

Кристиан Антков: Меня нет на странице id по одной простой причине: официально я не являюсь сотрудником id Software. Я гражданин Канады, и работаю в США по рабочей визе. Сейчас дело идет к получению вида на постоянное жительство.

Что же до меня лично, то мне 26 лет, холост, живу в собственном доме в пригороде Мескита (штат Техас), держу двух кошек — Оникс и Виксен. Я законченный поклонник EverQuest'а, и это поглощает практически все мое свободное время. Надеюсь, мне все-таки удастся забросить EverQuest (хоть на время!) и вернуться к сочинению музыки, моему старому хобби.

.EXE: Итак, Q3A уже в прошлом. Что вы, один из авторов игры, о ней думаете? Только честно! То есть объективно... Кстати, Джон Кармак недавно сказал, что ему нравится результат, потому что игра весьма близка к первоначальной задумке. У вас такие же мысли?

К.А.: О! Я просто счастлив от того, каким получилась Q3A.

.EXE: В этой связи животрепещущий вопрос: какой была она — ваша вечеринка по поводу завершения работы?

К.А.: О-хо-хо... Когда мы записали "золотой" мастер-диск, то почти в полном составе отправились по барам... где выпили сумасшедшее количество пива, что стало стимулом к долгому и продуктивному веселью...

О "движке", создании уровней и об Unreal Tournament

.EXE: Какое изменение в "движке" Quake, появившееся в Q3A, вы считаете вторым по важности (с точки зрения дизайнера уровней, разумеется)? Самое важное — это, само собой, кривые (как вы говорили в тех интервью, ко-



Кристиан Антков.



торые нам удавалось читать), но до них мы, с вашего позволения, доберемся чуть позже.

К.А.: Пожалуй, то, как шейдеры[1] интегрированы с редактором. В основе лежит очень простой механизм: редактор разбирает каждый файл с описанием шейдера и показывает простую текстуру, представляющую его. В начале проекта к этому было трудновато привыкнуть — после того как в Quake 2 мы имели полный контроль над атрибутами поверхности в самом редакторе, в его инспекторе поверхностей. А в Q3A, когда нам было нужно что-то поменять в работе шейдера, его приходилось загружать в текстовый редактор и модифицировать информацию вручную. Но мы быстро привыкли.

.EXE: Отлично, а теперь давайте поговорим о кривых. Как их лучше всего использовать, как добиться, чтобы они не слишком тормозили, и т.д.?

К.А.: Тренировкой. Я знаю, это очень уж простой ответ, но нужно просто приобрести опыт работы с кривыми в редакторе. Еще нужно помнить о том, как криволинейная поверхность соединяется с окружающей архитектурой. Нужно добиться, чтобы браши, окружающие кривые, были разделены вполне определенным образом, иначе получатся проблемы с T-образными стыками, что приведет к некрасивым аномалиям, известным как "искры" (мерцающие пиксели на стыках). Плюс необходимо использовать шейдер "caulk" ("замазка"), по сути представляющий собой невидимую поверхность, применяемую для того, чтобы уровень получился замкнутым. Эту самую замазку нужно наложить на поверхности за кривыми (кривые сами по себе не замыкают уровень). Например, если у тебя закругленная часть стены, нужно создать закругление, наложить на него текстуру, а потом положить браши за ним, чтобы в уровне не было дырок.

.EXE: Ого, в какие технологические дебри мы забрались!.. Вопрос попроще, "для души": как вы себя чувствуете сейчас, когда игра наконец-то закончена? Счастливое расслабление или пустота внутри?

К.А.: Немного и того, и другого. Я счастлив, что мы завершили проект, но и слегка грущу, что работы больше нет. Я действительно получаю удовольствие от творчества. Впрочем, скоро мы приступим к работе над следующей игрой, и цикл начнется заново.

.EXE: Никуда не деться от сопоставления Q3A и Unreal Tournament, верно? Что вы можете сказать об уровнях UT? Как они вам по сравнению с уровнями Q3A?

К.А.: Unreal — это другая игра, с другой философией дизайна. Я немало провел за ней времени и могу сказать, что все-таки предпочитаю темп Q3A. По-моему, в Q3A гораздо лучше управление (и по движению, и по ощущениям от битвы), и я думаю, что оружие в Q3A гораздо лучше сбалансировано и продумано. В UT было несколько интересных уровней, но я чувствую приступы клаустрофобии в некоторых из них. Мои личные предпочтения в дизайне — это высокие открытые пространства. Я чувствовал себя несколько тесновато в некоторых местах UT...

.EXE: Вы не устали делать внутренности зданий для игр от id? Не хотите ли попробовать что-нибудь новое — широкие открытые пространства, холмистые поля, темные леса? Что лучше с точки зрения дизайнера — архитектура, созданная человеком, или природные ландшафты?

К.А.: Сплав и того и другого. Забавно, что вы это спрашиваете, я как раз на днях разговаривал с Джоном Кармаком о том, в каком направлении будет развиваться его будущая технология, и мы обсуждали открытые пространства со зданиями, построенными человеком. Мне бы очень хотелось заняться широко раскинувшимися ландшафтами... с ощущением темного леса. Здесь огромный потенциал для создания "устрашающих" эффектов.

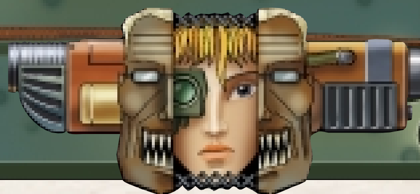
.EXE: Расскажите нам немного о том, что влияло на дизайн сериала под названием Quake, — какие архитектурные стили, искусство, музыка проникли в наши любимые игры и как они сосуществуют?

К.А.: У каждого из дизайнеров — свои источники вдохновения. Немалая часть моего возникает из фантастических фильмов и просто из наблюдения за окружающей действительностью. Недавно я был в Лос-Анджелесе на сборище в штаб-квартире Activision, и в комнате отеля смотрел по ТВ канал Travel Channel — показывали программу, посвященную Мадриду и Барселоне. Диктор рассказывал об исторической архитектуре, а я думал про себя: "Ух, было бы здорово поехать туда на пару недель и просто впитать все это в себя"...

Как команда дизайнеров мы в целом самодостаточны и работаем исключительно по собственным планам и идеям, взаимно обогащаясь при общении. Скажем, я придумаю что-нибудь, а Тим Виллитс (Tim Willits) возьмет эту идею и как-нибудь по новому повернет ее, и наоборот — я увижу что-нибудь в уровнях Тима и использую это как базис где-нибудь у себя. Это действительно помогает. А ведь было время, когда мы ревниво следили, кто именно выдал самую свежую "крутую идею". Однако разработка Q3A просто волшебно изменила команду. Мне кажется, мы повзрослели как коллектив, именно как коллектив. Вместо того чтобы сидеть над своими идеями, как наседки, мы взаимообогащаемся. А отсюда и плоды: полагаю, все увидели, как изменились результаты, когда наши отношения — симбиоз, а не паразитизм. Лично я осознал, что профессиональная ревность в конце концов оказывается саморазрушительной и непродуктивной.

На музыкальном фронте я ценю "техно" и "индастриал", которые, как мне кажется, отлично подходят к жанру шутеров от первого лица. Очень люблю группу Front Line Assembly (отвечая на ваши вопросы, я слушаю их сингл "Fatalist"). Точно так же эти жанры любит Брэндон Джеймс (Brandon James), и когда он еще работал в id, мы полушутя обсуждали идею пригласить Front Line Assembly для создания треков для игры. Что ж, все так и получилось! Брэндон попал в Metropolis Records, а они, в свою очередь, дали нам контактную информацию Билла Либа (Bill Leeb). С ним было

[1] Шейдер (shader) — файл, описывающий текстуру поверхности и другие ее свойства (свечение, способ наложения текстур друг на друга, деформации и т.п.), эти файлы находятся в pak0.pk3 в каталоге scripts.



классно работать, и он сочинил отличные мелодии для игры.

Мы пытались пригласить и Трента Резнора (Trent Reznor), но, к сожалению, он был занят: заканчивал свой альбом, и у нас просто не хватило времени. Может быть, потом... Но я бы ОПРЕДЕЛЕННО хотел, чтобы Front Line Assembly участвовала и в следующем проекте. Нам, конечно, придется сначала понять, в каком направлении мы пойдем дальше, прежде чем мы поймем, какой должна быть музыка, но в томто и прелесть работы с такими людьми, как Bill Leeb и Trent Reznor. Главная сила этих ребят — в их разнообразии.

о дизайне в целом

.EXE: Есть мнение, что в наши дни игру делает именно дизайн уровней, то есть в ответе за все "художественность". А что, "движки" выглядят весьма похоже (из-за ограничений 3D-ускорителей), поэтому единственный путь к славе для разработчиков — сделать отличные уровни и графику. Вы разделяете эту точку зрения?

K.A.: Нет, это неверно. Наша игра лучше всех остальных благодаря коллективному труду. Технология завтрашнего дня от Джона, отличная работа художников и то, как все это соединяется вместе в уровнях. У id вообще блестящие перспективы, поскольку Джон безошибочно предвидит, куда направляется развитие технологий, учитывая это при создании собственных "движков".

.EXE: Между тем мы уверены, что во время разработки многие очень хорошие идеи были забракованы. Так всегда бывает. Не мог ли бы вы рассказать нам о них?

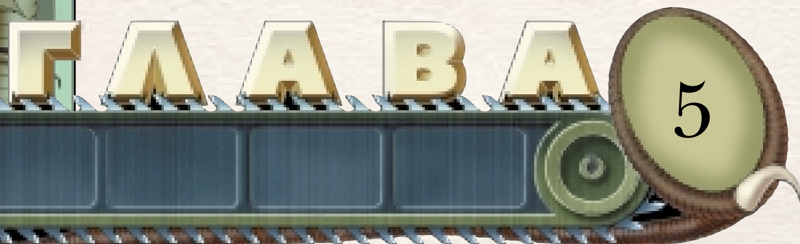
K.A.: Не совсем так. Мне кажется, что Q3A практически идеально совпадает с тем, что мы задумывали. Всегда нужно быть реалистом, оценивая идеи, которые можно осуществить в сегодняшнем "движке". Уровни с прыжковыми площадками стали немного неожиданным результатом того, как Джон реализовал код изначально. Брэндон и я в срочном порядке изобрели для них хитрые применения, и все это достигло апогея в q3dm17 (работа Брэндона Джеймса). Оригинальные тесты делались на уровне, который потом перерос в q3dm16, я назвал его "The Bouncy Map" по ностальгическим причинам. Мы все звали его "The Bouncy Map", даже ребенок Роберта Даффи (Robert Duffy) звал его "The Bouncy Map", так что я так это и оставил...

Некоторые другие идеи тоже превратились в уровни, к примеру, то, как Джон реализовал синусоидально качающиеся объекты. Когда я впервые это увидел, моей первой мыслью были уровни, похожие на Mario Brothers, потом эти идеи созрели до состояния q3m19 (по сути там просто платформы, подвешенные в пространстве, до которых можно добраться с помощью других платформ — постоянно движущихся. Куча удовольствия в дефматче на шестерых!).

.EXE: Каково ваше личное мнение, что изменилось в играх id Software после ухода из компании Джона Ромеро?

K.A.: Я не могу ответить на этот вопрос, потому что никогда не работал с Джоном (я пришел в id примерно в середине трудов над Quake II). Но, судя по тому, каким цирком выглядит ION Storm, я думаю, что изменения были к лучшему. Полагаю, мы взрослеем и как личности, и как компания. И это, как сказал Джон Кармак, "хорошая штука".

интервью вели Господин Пэжэ и Роман Косенко



ГЛАВА 5

id software: тихий бум, или история рождения нескольких миллионеров. кармак, ромеро и все-все-все: архивная съемка скрытой камерой. чуть-чуть о вехах



Неторопливый полдень плавно перешел в суетливый обед, прошелестел чередой автомобильных шин, звякнул смятой алюминиевой банкой и, размазав по горизонту солнце, притворился затяжным душным вечером.

кармак, ромеро и все-все-все: архивная съемка скрытой камерой

Щелкнув по Enter'у, Джон закрыл глаза и откинулся в кресле. Мелькнувшее минуту назад видение упорно не шло у него из головы. Тщетно пытаясь припомнить, где он мог видеть этого чернобокого многоэтажного гиганта из стекла и металла, приютившего у своего входа целое стадо "Фер-



рари" и "Порше", Джон потянулся, как бы отмахиваясь от навязчивого дежа-вю, и подозвал Ромеро.

— Как тебе это нравится? — спросил он, указывая на экран. Ряды аккуратных елочек, поразмыслив, дружно потянулись от правого края экрана к левому. — Заметь, какой плавный скроллинг, а ведь это не CGA, а полноценный EGA[1]. Уверен, этого еще нет ни у кого.

— Здорово, но нам-то что? Где это применимо? Не думаю, что Softdisk в ближайшее время откажется от поддержки CGA.

— Ну и черт с ними, может, я просто балуюсь. — Не встретив должного понимания, расстроенный Джон встал и двинулся в направлении туалета.

Прогулка принесла определенное облегчение, явившееся, к примеру, в лице Тома Хола, который, хоть и не работал в "игрушечном" подразделении, но периодически заглядывал туда после трудовой вахты. Узнав про елочный "скроллер", он захотел немедленно на него посмотреть, а увидев, пришел в дикий восторг и предложил сделать из этого что-нибудь играбельное — к примеру, "передрать" первый этап из нинтендовского Super Mario.

Несмотря на поздний час, все как-то сразу согласились. Джон сел дописывать поддержку спрайтов, Ромеро вытащил из архива собственный редактор тайлов, "выдиранием" которых уже занялся Хол, и стал собирать из них уровень, но потом неожиданно вспомнил, что ему "нужно обязательно быть вечером дома!", и, чертыхаясь, убежал.

За окном стемнело и снова рассвело. Работа спорилась, и в половине шестого rip был практически готов, новоявленный клон Марио бегал и прыгал, Том нарисовал заставку со словами "Dangerous Dave in Copyright Infringement". Когда они покидали офис, над горизонтом уже поднималось новое солнце, а Джон думал о призраке небоскреба...

Первое, что увидел Ромеро, придя утром на работу, была серая пятидюймовая дискета. Не выказывая особого оптимизма он вставил ее в дисковод, запустил и... когда оторвался от экрана, заметил, что большая стрелка часов накрутила не меньше трех оборотов. "Это ОНО!" — мелькнула мысль, а руки уже строчили письмо в Nintendo. Ответ не заставил себя ждать: издатель, как водится, просил предоставить играбельную демку. Через неделю он ее получил, однако выяснилось, что из-за отсутствия в Nintendo PC-отдела сотрудничество невозможно. Приобретать лицензию на мир Super Mario друзьям показалось дороговато, и решено было браться за собственный проект. Примерно через месяц Кармак привел некоего Адриана (тоже Кармака, как ни странно), и в команде наконец-то появился свой художник.

Спустя всего три месяца после памятного вечера, 14 декабря 1990 года, Apogee Software издала Commander Keen — Invasion of the Vorticons. А еще через месяц — 1 февраля 1991 года — на карте мира появилась компания id Software.

чуть-чуть о вехах

Сегодня id Software (кстати, как отметил известный старикан с шотганом, за годы существования компании ее название претерпело некую эволюцию, сначала было "ID Software", потом "Id Software", теперь же "id Software" — название мельчает по мере увеличения денег в карманах владельцев. Видимо, следующей уменьшится буква "s") — это маленький, но очень мощный паровозик, который спокойно ползет по собственной железной дороге. Причем ползет очень уверенно и, кажется, даже знает, куда эта дорога его приведет. Тем не менее, позвольте нам расставить некоторые верстовые столбы вдоль этого пути.

5 мая 1992 г. Этот день, наверное, можно назвать датой рождения жанра 3D action как такового: Apogee Software запустила на рынок Wolfenstein 3D. Можно, конечно, задаться целью и найти десяток-другой игр, которые вышли чуть раньше, были трехмерны, и в них тоже нужно было стрелять, но против общественного мнения не попрешь, официальный глава рода — именно Wolf3D. Кстати говоря, технически он был сиквелом игры Castle Wolfenstein для Apple 2 (1983 г.). По крайней мере сюжетные мотивы были взяты id'овцами именно оттуда.

10 декабря 1993 г. Выпуск DOOM'а.

10 октября 1994 г. Выпуск DOOM II: Hell on Earth. 2,5D, которые потрясли мир. Феноменальная по тем временам расширяемость, благодаря открытым форматам внутренних данных; многопользовательский режим, который до сих пор является идеалом баланса. Итог — безумная популярность; больше двух миллионов ОФИЦИАЛЬНО проданных копий; деньги и слава разработчиков.

1996 год. Год Quake — новой точки отсчета жанра. Настоящее 3D; атмосфера; встроенный язык программирования — причина появления сотен, если не тысяч пользовательских модификаций уже не только уровней и графики, но и правил игры; возможность игры через Интернет, уход Ромеро... кое-кто кстати, до сих пор считает, что выше Quake id'у прыгнуть так и не удалось.

9 декабря 1997 г. В этот день появились первые недовольные. Quake II обошелся без прежних скачков в технологии и геймплее. Многим это не понравилось, кое-кто заявил, что id умер, превратившись в "фабрику движков". Однако было продано больше миллиона копий игры...

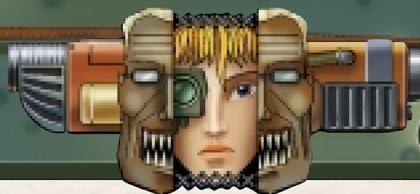
2 декабря 1999 г. Quake III: Arena. Впишите впечатления от этой игры сами...

роман косенко

P.S. Помимо "столбов" в истории id были и "столбики". Кроме нескольких эпизодов Keen Commander'а (Keen dreams, Keen Commander: Aliens ate my babysitter, Keen Commander: Goodbye, Galaxy!), id'у принадлежат следующие разработки: Hovertank 3D, Rescue rover I, II, Dangerous Dave in the haunted mansion, Shadow Knights, Catacombs 3D, Slordax.

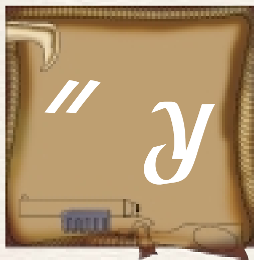
---

[1] CGA, EGA (Color Graphics Adapter, Enhanced Graphics Adapter) — устаревшие типы графических адаптеров. (Автор, очевидно, имеет в виду не сами адаптеры, а характерные для них графические режимы, в частности количество отображаемых одновременно цветов, 4 и 16 соответственно. — **Прим. ред.**)



ГЛАВА 6

epic games: начало легенды. повелители шароваров. jill, девочка-сокровище. пазлы, экшен, rpg. короли аркады. возмужание, нереальный успех unreal. лицензирование как стиль жизни. новые unreal



“У каждой легенды есть свое начало”. Гениальный слоган неизвестного сочинителя, стоящего за рекламной кампанией последних “Звездных войн”, как нельзя лучше подходит для описания истории нынешней именинницы Epic Games. Точнее, Epic MegaGames, именно под таким — донельзя скромным — названием известная фирма существовала до недавнего времени.

повелители шароваров

Небольшая компания с многообещающим названием Epic MegaGames родилась в 1991 году, в городке Роквилл (Rockville), штат Мэрилэнд (Maryland), США. Команда занималась “разработкой и распространением суперсовременных компьютерных игр для PC” (скромность не самое сильное качество этих ребят) — как с помощью популярной в то время схемы shareware, так и через некоторых уже тогда крупных дистрибьюторов. Например Electronic Arts.



Jill, девочка-сокровище

Громкая слава Epic'ов началась с Jill of the Jungle. Они до сих пор считают необходимым упомянуть это имя в своих пресс-релизах. Первый эпизод о приключениях Jill вышел в 1992 году как shareware. За ним последовали еще две части игры, принесшие нашим героям и известность, и успех. Вот системные требования Jill: MS-DOS/PC-DOS, i286, 640 Кбайт RAM, VGA. Ты помнишь, как все начиналось?..

пазлы, экшен, RPG

Весьма удачным оказался 1993 год. На "золото" уходят несколько дискет (смешно, правда?). Среди них ролевые игры Castle of the Winds, Ancients, аркадный Solar Winds и Kiloblaster. Чуть позднее Epic начинает выпуск серии пинболов, многие из которых стали классикой в своем жанре и хорошо известны даже сейчас. Вспомните Epic Pinball, а также последовавший за ним в 1995 году Extreme Pinball. Господин ПэЖэ, страстный поклонник этого развлечения, не даст соврать: пинболы были настоящими.

короли аркады

Следующей ступенькой для Epic становится легендарный Jazz Jackrabbit. На этот раз проект покоряет положительно всех и, по мнению очень многих изданий, становится Аркадой года! На дворе 1994-й, JJ вовсю нахваливают монстры вроде PC Gamer или PC Magazine. В том же девяносто четвертом оглушительный успех приходит к One Must Fall 2097, сопернику гиперпопулярного Mortal Kombat. OMF 2097 не только щеголяет великолепной VGA-графикой, но даже поддерживает сетевой режим!

Ряд легендарных аркад того времени завершает Tyrian. Господи, в этот двумерный наркотик еще недавно играли наши дизайнеры в перерывах между сборкой Game.EXE! Теперь Tyrian занимает почетное место на пыльной полке рядом с такими хитами, как Xenon 2 и Raptor. Спи спокойно, старый друг.

возмужание, нереальный успех Unreal

В 1995 году наш объект исторических исследований все еще занимается "мелким" бизнесом. Готовится праздничное переиздание Jazz Jackrabbit, выходит трехмерный клон Descent по имени Radix: Beyond The Void. Не то!

Зато в 1996-м фирма объявляет линейку проектов, разрабатываемых специально под Windows 95. Среди них Jazz Jackrabbit 2, Fire Fight, War Machine (известный впоследствии как 7th Legion) и, конечно, наш конгениальный знакомый по имени Unreal. Достаю из своего архива датированный девяносто шестым годом пресс-релиз от Epic: "Потрясающий воображение 3D-шутер от первого лица. О дате релиза будет объявлено позже". Дальнейшая история известна лучше некуда. Unreal, вместе со своим нечаянным побратимом Prey от 3D Realms, становится долгостроем и увидит свет лишь в 1998 году.

Выставка E3 1997 года в Атланте. Наконец продемонстрированный Unreal производит форменный фурор и при полном согласии прессы и участников выставки получает лейбл "Самая красивая игра всех времен". Серьезно! На той же E3 игровая общественность впервые узнает об Age of Wonders ("фэнтезийная стратегия, разрешения до 1600x1200, до шести человек в сетевой баталии" — см. ниже Часть от OMX) и Wheel of Time, не нуждающейся в дополнительных представлениях (как все совпало! "Колесо" тоже попало в этот номер!). Epic становится настоящим "Mega".

лицензирование как стиль жизни. новые Unreal

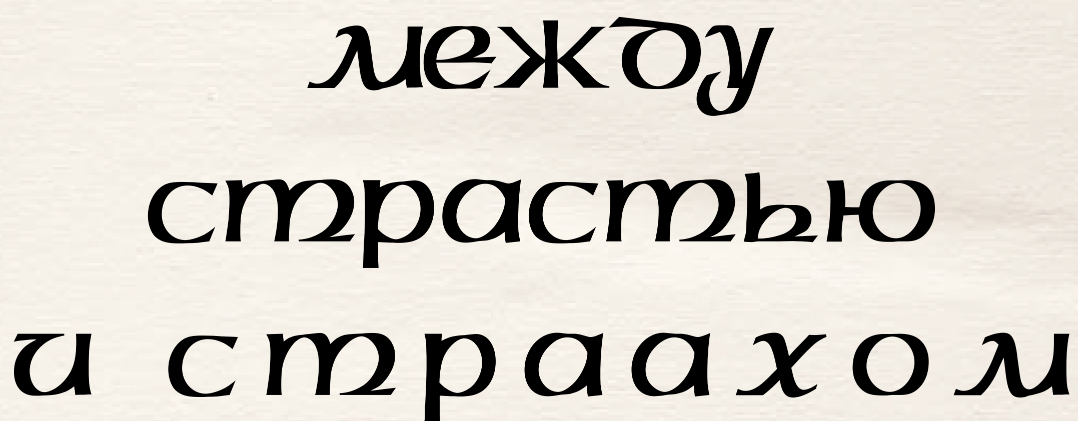
В феврале 1998-го очередная радостная весть: ION Storm, фирма-не-выпустившая-ни-одной-игры, лицензирует Unreal engine для ролевой игры маэстро Уоррена Спектора. Название RPG... "Shooter". Ха-ха. На E3 образца 98 года все с восторгом режутся в сетевой Unreal и Klingon Honor Guard (должен умереть) от MicroProse, еще один проект на основе Unreal-"движка". За наглухо задраенными люками стенда GT Interactive демонстрируют Wheel of Time. Публика находится в легком шоке от красоты увиденного. Наконец, после долгой и продолжительной болезни Duke Nukem 3D, комический персонаж от 3D Realms "переходит" с Q2 на Unreal engine. Красивый ход — для Epic. Кстати, Unreal появляется на полках магазинов за неделю до начала E3.

На дворе декабрь 1998-го (безбожно вру!). GT Interactive с гордостью объявляет сразу о двух звездных играх — о некоем Unreal Tournament и Unreal 2. UT рядом с нами, и мы никак не можем в него наиграться. U2 же лишь витает где-то в необозримом мареве грядущего тысячелетия. Будем ждать — что еще остается делать?

александр вершинин



ЧАСТЬ 3



между страстью и страахом

"Видите ли, после того как умер его отец, у него началось серьезное душевное расстройство. Мать Нормана была требовательной женщиной, во всем его контролировавшей. Годами они жили вместе так, как будто в мире никого, кроме них, не было. А затем она встретила мужчину. Норману показалось, что она бросила его ради этого мужчины. Это толкнуло его на преступление, и он убил обоих. Убийство матери, возможно, самое непереносимое из всех преступлений, особенно для сына, который его совершил. Поэтому он должен был стереть ощущение этого преступления, по крайней мере в своем сознании. Он выкрал ее труп, спрятал тело в погребе и даже как-то его обработал, чтобы оно сохранилось...

ГЛАВА I

край страха. всеобщая история кошмара. игра на краю, или психиатр дьявола. застенчивые люди. сканирование мозга. тихая смерть?

Но этого ему было мало. Она присутствовала там! Но она была трупом. Поэтому он начал за нее думать и говорить... Временами он мог быть двумя личностями одновременно и даже вести диалог"[1]...

А на днях в Штатах воскресили серийного мертвеца, на гребне волны патологического интереса к мистике всплыл утопленник, на нижней строчке листа кассовых сборов задержан опасный самоубийца, а при вскрытии трупа в Ки-Вест обнаружены акульи зубы. Напротив "Шестого чувства" с аккуратным Уиллисом красуются скромные циферки 270, точка, 7 млн. долл., Скорсезе выгуливает покойников на улицах Нью-Йорка, а Кевин Эндрю Уолкер, отписавший некие "Семь" и "Восемь" (мм), сделал кровавый ужастик из безобиднейшего рассказа Вашингтона Ирвинга.

всеобщая история кошмара

Кинотеатр был создан для того, чтобы демонстрировать триллеры. Уверена, в полной, не порезанной цензурой версии культового фильма братьев Люмьер неизвестные злоумышленники из толпы на вокзале сталкивали кого-нибудь на рельсы. Кинотеатр — пограничная зона страха. Кто знает, какое древнее зло оживает в сердцах людей, оказавшихся во мраке, наедине с его темной громадой? Опускается темнота, могильный холод ползет от кондиционеров, а отраженный экраном луч озаряет лица мистическим светом, мертвенно белым оттенком, наиболее отвратительным в спектре. В глазах сквозит инстинкт мотылька, тяга к смерти, сумасшествию, страху. Обнаженная душа открыта ползущему ужасу, королю всех эмоций. И сотни тысяч мурашек — свита его.

Кино — исповедь страха, телевизионный ящик — интерпретация. Телевизор в конечном итоге победил бы кино, не будь он безнадежно лишен той доли кошмара, подлинного безумия ночи, что будит инстинкт мотылька, стремление к беде. Что именуется зрелищностью? Разрушения, открытое насилие, вечная тайна смерти. Багровый огонь над пропастью ада и яркий свет восходящего туннеля. Огонь и свет, сцепившиеся в борьбе, — кажется, это и называется "армагеддон". А что до истории... Страшные истории были всегда. И по-настоящему хорошие страшные истории ожи-

[1] Здесь и на предыдущей странице цитируется литературная запись В.Колодяжной из фильма Альфреда Хичкока "Психоз" (1960 г., сценарий Джозефа Стефано по роману Роберта Блоха.).

вали на грани страха, вскрытые лезвием света с клубящимися пылинками.

Когда ты на краю, то чувствуешь край.

Единственный хоть сколько-нибудь страшный игрушечный жанр — это квест. Используя зачастую смехотворно минимальные средства, он достигал необычного эффекта, потому что был литературней, чем кино, и кинематографичней, чем литература. Джон Сол, Джейн Дженсен, Роберта Вильямс, да даже Скот Ноэль и его санаторная команда, — все они превосходно изучили анатомию триллера и твердо знали, чего хотели достичь, хоть и использовали для этой цели разные средства. Ноэль и Сол отталкивались прежде всего от атмосферы, нюансов, интонаций, Дженсен упивалась мрачной готикой своих историй, Вильямс же в лучшем своем творении ставила как раз на кинематографичность. Трудно представить себе более киноподобную игру, чем "Фантасмагория". Дело тут даже не в технологии, дело в качестве времени, ритме, использовании деталей, характере диалогов. Актерской игре, наконец. Хотя трудно сказать, что впечатляет больше — сигарета на полу тайного хода или утренние столкновения главных героев. Правильно истолкуешь значение сигареты — и кровь стынет в жилах, когда поймешь, в какой пачке ее не хватает.

Еще были люди из Aftermath. Да, те самые, которые сделали "Седьмого гостя" и "Одиннадцатый час". Классика жанра, тут уж ничего не поделаешь. Роберт Ландерос придумал, а Дэвид Уилер поставил две мрачные мистические истории, обаяние которых не в силах были задавить даже головоломки. Собственно, речь сейчас и пойдет об их последнем проекте — Tender Loving Care, игре, родившейся в кинотеатре.

На краю.

игра на краю, или психиатр дьявола

История, основанная на одноименном романе Эндрю Найдермана (автора средней воландиады "Адвокат дьявола"), — психологический игротриллер из жизни психиатров и их клиентов. Полностью отснятая Уилером на 35-миллиметровой пленке, с неким Джоном Хартом, могущим похвастаться парочкой "Золотых глобусов", в главной роли (да, "Полночный экспресс", Линч, "Человек-слон"). Мечта голубого экрана. На самом деле — лишь пружина для забавного эксперимента Ландероса и Уилера, логичного продолжения идеи головоломок, всячески мешающих развитию сюжета. Обращение к теме легко объяснимо. Люди — достаточно сложная головоломка.

застенчивые люди

Эллисон и Майкл теряют ребенка в автокатастрофе. У Эллисон и Майкла возникают проблемы. Страдающей женушке нанимают постоянную сиделку. На нервной почве между мужем и сиделкой Кэтрин начинается война. Само собой, подогретая влечением. Взаимным. Кажется, это именуется "психосексуальной драмой" — звучит не лучше, чем "армагеддон". Джон Харт в роли психиатра — доктора Тернера — глас разума и оплот спокойствия, безуспешно пытающийся контролировать происходящее в этом маленьком сумасшедшем домике.

Майкл не прочь открутить Кэтрин голову. Кэтрин вполне способна сбросить Майкла с лестницы. От взглядов Майкла и Кэтрин плавится платина. А Эллисон... Запутавшись в своих страхах, она оказалась не в том месте и не в то время. Люди, что с них взять...

Поначалу, по собственному признанию, Роберт, Дэвид и компания собирались закатать свою киношку на DVD, увешать ее безобидными псевдопсихологическими побрякушками, вроде прогона крысы по лабиринту мирового бихевиоризма, да успешно продать, наклеив этикетку "Внимание: ИНТЕРАКТИВНО!". Но потом придумали кое-что более изощренное.



Эллисон, все болезни которой — от нервов, играет Мария Кальдар, никому не известная канадская актриса.

сканирование мозга

Как управлять чужими персонажами, не превратив их в марионеток? А как управлять людьми? Грааль психологии. Древняя дисциплина, эта наука успела поднакопить кое-какие подлые штучки. Вот хотя бы ТАТ — тематический апперцептивный тест, творение господ Моргана и Мюррея. По святым верованиям американской школы исследований, абсолютный инструмент для препарирования сознания, вскрытия всевозможных потаенных желаний, эмоций, комплексов, влечений и доминирующих конфликтов. Ерунда, но звучит внушительно.

И вот в чем фокус. После каждой порции бурлящих под крышей тихого дома негативных эмоций и темных инстинктов, выплескиваемой на доктора Тернера распрекрасными мужем, женушкой и сиделкой, видный психиатр поворачивает к нам мужественный профиль Джона Харта и интересуется, что мы обо всем этом думаем. В письменном виде. В форме тестов — немного модифицированных ТАТ. Стоит лишь указать ряд значимых параметров, определяющих дальнейшее развитие сюжета, — и пожалуйста! Любуйтесь достигнутым результатом.

Зрелище получилось не то, чтобы потрясающее, но по крайней мере необычное. Сразу после страха немного сек-

са, лжи и видео — простая, давно выведенная формула. Подсознательное стремление к беде заставляет раз за разом выбирать пункты, ведущие к столкновению, и любоваться агонией. Совсем как на финишной прямой "Фантасмагории"... Минимум игрового участия, максимум плохих концовок.

Триллер. Злой эксперимент над объективными обстоятельствами и невинными жизнями. Но самое эффектное — в концовке. Доктор Тернер лезет в свой стол и извлекает тщательно подготовленный психологический профиль... на нас. Игрока, зрителя, главную жертву. И уж постарается, чтобы там про все было. Про желания, эмоции, комплексы, влечения и конфликты. И про склонности к садизму с вуайеризмом, и про манию величия. Подобно древнему фильму Brainscan (кстати, по первому сценарию того самого Кевина Уолкера), игра и в самом деле оказывается игрой, но немного не той, что ожидали мы.

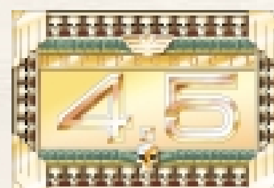
тихая смерть?

Психологический тест-переросток или попытка сказать действительно новое слово в игровой индустрии? Вряд ли. В любом случае, всего лишь попытка. Выйдя в CD-версии, Tender Loving Care в Штатах особого внимания не привлекла, тихо скончавшись на руках у уязвленных создателей. Чувствуется, еще одна компания убедится в том, что игре, рожденной для кино, не суждено стать хитом, и хорошая история — вовсе не то, что нужно пресловутой "индустрии". Надеются они, правда, еще на DVD и Европу... Как и все неудачники. Неплохая вещь для кино, средняя — для литературы, TLC стала незаметной игрой.

А пока люди по-прежнему будут охотиться за пронизывающими до костей кошмариками в темных склепах кинотеатров.

маша ариманова





gabriel knight 3: blood of the sacred, blood of the damned. на последнем дыхании. смертные муки пришельца. бог умер. блеск нищеты. оскара! тайны кладов миллионных. пассажиры дождя. зло под солнцем. занавес

В начале был квест, и квест был у Бога, и квест был Бог.

Вначале был квест. Я не буду говорить о прошлом — о нем сказано уже предостаточно, а то, что не сказано, общеизвестно. Славно жили они, и умирали достойно, на скрижалях сердца да восславятся их имена... Вряд ли адвенчура уступит кому-либо право первородства, а если и уступит, то точно не созданным наспех в день седьмой экшенам, стратегиям и ролевым игрищам. Первый жанр, благородный жанр, лучший из всех, за свою идеальность получивший по заслугам. Он умирает в мучениях, он на последнем дыхании... и 3D стало его Голгофой.

смертные муки пришельца

Люди знают, что такое Gabriel Knight 3, люди знают, кто такая Св. Дженсен, люди знают о делах ее и намерениях. Третий "Габриэль" за два года ожидания стал чем-то большим, чем игра, большим, чем просто квест. Символом. Мучеником за дела зажравшихся издателей и насмерть запуганных разработчиков. Еще до рождения он превратился в легенду, стал базисом для новой религии — квестианства. Квестиане — те, для кого квест был Богом, — втайне они ждали второго пришествия. Точнее — третьего. Ждали если не возрождения, то воскрешения жанра.

бог умер

Говорят, Бог умер.

По-моему, это касается и квеста.

Знамя технологий, поднятое над мученическим ликом GK3, делает свое дело: с первого взгляда "Габриэль" ослепляет. Мы там, внутри кадра, мы часть его. Можно повернуть камеру, увидеть все, что пожелаешь, облететь вокруг Габриэля, вспорхнуть к потолку гостиничного номера, глянуть в окно, нырнуть в ванную комнату. Свобода? Нет, не

так! Освобождение. Вырвавшись на улицы Ренн-лё-Шато, мчишься вперед, над мостовой, глазам больно от частой ряби брусчатки, каменной кладки домиков, черепицы оранжевых крыш...

Яркий, солнечный мир. Это потом будешь проклинать все на свете, “блуждая камерой” среди огромных валунов на зеленых склонах свистящих ветром гор южной Франции, ища затерявшуюся кровавую лужицу, отпечаток ботинка или след от протектора. До хруста шейных позвонков выворачивая голову, в надежде поскорее углядеть притаившуюся за ножкой стола потайную кнопку или присобаченную к стене пещеры записку, застревая в прокопченных потолочных балках таверны “Сен Грааль” и между скамейками часовни, безуспешно пытаясь поднять кадр чуть-чуть (эй, капельку повыше!) — чтобы без помех разглядеть жуть как важную символику фрески...

блеск нищеты

Когда нам обещали свободу, мы не знали, чего она будет стоить. Пределы полета жестко ограничены рамками локации, операции со сменой угла зрения и поисками ракурса, открывающего самые потаенные уголки, отнимают массу времени и сил. Как вы думаете, трудно ли так крутить камерой, чтобы наткнуться на бинокль в коляске мотоцикла, не зная, что он там? Не легче, чем найти известную кошку в известной комнате.



Если чуть–чуть сощуриться, получится Broken Sword. У меня получилось. (Надо поделиться наблюдением с Тони Уорринером...)

Трехмерный мир — это мир воплощенного уродства и условностей. Так было всегда, и так будет еще долго, поэтому не будем оценивать жертвы изобразительного ряда GK трехмерной акселерации. Достаточно того, что все плоские изображения остались четкими, легко различимыми и читаемыми. А это при всем обилии тайных символов и скрытой геометрии настенных изображений да вездесущих надписях на шести с половиной языках ой как немаловажно! И потом, есть, есть все-таки в “Габриэле” пара моментов, когда картинка вместе с потрясающим звуком нагнетает самый натуральный, едва ли не кинематографический саспенс (мы же здесь все помешаны на cinema!). Озноб пробирает, когда Грейс идет по винному погребу, слыша вдалеке плач младенца.

Никакой, впрочем, это не младенец... Ладно, не суть. Все равно страшно. Опять же, музыка: тот безумный клавишный перебор в потайном кабинете Монро, где лазерные лучи из голов статуй образуют пентаграмму... Или мрачные экзерсисы, сопровождающие ночные похождения Габриэля с лопатой наперевес. Великолепная музыка. Ат-мос-фер-на-я. (Не высшая ли это похвала?)

оскара!

Над неуклюжими на вид трехмерными куклами персонажей с полигональными физиономиями сначала хочется смеяться. Сказать что-нибудь про Хэмфри Богарта, лицо которого ничего не выражало, и пообещать мериканьского оскара-шмоскара за актерскую игру, потрясающую на фоне Ди Каприо. Но потом... потом замечаешь изогнутую на миллиметр бровь портье Жана. Едва уловимое движение глаз Грейс. Складку возле губ Монро. Поглаживающего лысину Мозли. Благочестивые руки аббата.

Мир, полный условностей, Св. Джейн Дженсен и ее апостолам удалось населить ЖИВЫМИ ЛЮДЬМИ. Скупая, но предельно выразительная мимика. Движения рук, жесты во время разговора, походка. Надо видеть ужимки Габриэля, запихавшего в джинсы украденную у Мозли куртку и пытающегося ее там утрамбовать. Или шаги падшего австралийца Уилкса, после того как он... ну ладно, не в этой жизни.



Как легко сказать: “играют в бридж”. Это самая детальная, самая проработанная игра в бридж в истории жанра. Видите, карты разложены по мастям? А взятку Букелли?

Персонажи что-то едят, пьют, играют в бридж, ездят на мотороллерах. Живут, одним словом. Уверенные повадки профессиональных громил Мэллори и Мак-Дугала — шотландских франкмасонов, присланных принцем Джеймсом на замену Габриэлю, — говорят об их характерах куда больше, чем два-три нехотя оброненных за все действие слова. А как они погружаются в авто, отправляясь на ночное патрулирование! Машина покачивается на рессорах под весом Мэллори, а парень перегибается через соседнее сиденье, чтобы открыть дверцу терпеливо ждущему Мак-Дугалу... Такими мы их и запомним — на следующее утро в

Кресле Дьявола найдут два трупа в шотландских зеленых пиджаках. Кто-то распорол им глотки и держал, пока не выпустил из тел всю кровь, до последней капли. Содрогаюсь. Покрываюсь холодным потом. (Боюсь крови с детства. А здесь такое! Питерский упырь Нервозов отдыхает...)

тайны кладов миллионных

Госпожа Дженсен (а ведь мила, не чета нам, не так ли, Юра?) никогда не умела выстраивать острые сюжеты. Вышеописанный эксцесс исполнителя — редкий, едва ли не единичный случай в GK3. Детективная интрига тонет в нагромождении исторических фактов, в анализе данных и геометрии поисков мифических кладов Ренн-лё-Шато. Процесс, конечно, по-своему интересный, затягивающий. В лице Грейс мы, забыв обо всем, погружаемся в виртуальные недра базы SIDNEY и ищем, притягиваем за уши факты, накладываем сетку на украденную Габриэлем карту, масштабируем, экстраполируем (брр, какое мужское слово!), используем геометрические фигуры. Найти вход в пещеру легко — достаточно очертить круг с границей городов, имеющих в активе статую Магдалены, вставить в него квадрат по принципу гравюры со Св. Михаилом, прочертить тангенциальную (ужас!!!) линию, пересекающую ближайший меридиан в точке соприкосновения с кругом, наложить пятиугольную звезду символа души, разделить на шестьдесят четыре шахматных клетки да отмерить прямоугольник, в ширину составляющий четыре своих длины, как 120 кубитов по 30 кубитов в храме Соломона... Легко!



Идиллическая сценка... И кто б подумать мог! Ничего, к вечеру он проснется, и все будет по–другому...

Габриэлем же — ищем похитителей. Вламываемся в чужие номера, подымаемся на допотопных лифтах для доставки пищи, рассекаем на мотороллере по живописным французским дорогам, выслеживая подозреваемых, переписываем номерные знаки, всячески избегаем столкновений с местной полицией, отбиваемся от приставаний экскурсоводши Мадлен (выдра), снимаем отпечатки пальцев... Отпечатки пальцев в GK3 — настоящая идея-фикс. Летающей камерой жадно впериваемся в стаканчики и бокалы, карманные зеркальца, портреты под стеклом, замки чемоданов, пачки сигарет, пластиковые бутылки — только и ждем, чтобы вещица оказалась без присмотра, чтобы пустить в ход любимую кисточку, тальк и клейкую ленту. Вы даже не представляете, какая это нечеловеческая радость — увидеть проступивший на обложке манускрипта один-единственный четкий след... Как сладостно предвкушение долгой процедуры оформления, распознавания, сопоставления отпечатка. И на какие ухищрения приходится идти, чтобы его раздобыть...

Главная проблема GK3 в том, что нам хочется искать убийц и похитителей, когда положено искать сокровища, и искать сокровища, когда положено ловить убийц и похитителей. Нет, экспозиция превосходна: обе линии вполне гармонично сочетаются в атмосфере подозрений, недоговоренностей, смутных намеков, подслушанных обрывков разговоров, странных поступков обитателей Ренн-Лё-Шато. “С чего вы взяли, что Мак-Дугал и Мэллори участвовали в заговоре?” — спросит Грейс. “Они в Ренн-Лё-Шато, и они убиты. Что вам еще надо?” — ответит аббат. Поначалу никак не отличишь зерна от плевел, безобидных авантюристов от членов тайных сект и агентов спецслужб, искателей сокровищ — от убийц и похитителей (подсказка: Мозли — НЕ безобидный авантюрист).

пассажиры дождя

Они — люди без прошлого, уравненные анонимностью маленького города с отелем, где никто не проверяет личность новоприбывших. Итальянец Букелли говорит, что приехал этой ночью из Нейпла. В расписании поезда из Нейпла нет... зато есть экспресс из Рима.

Они могут говорить все, что захотят, — никто не сможет опровергнуть их слов. Австралиец Уилкс выглядит и ведет себя, как законченный имбецил. В его номере Габриэль находит восторженное письмо от издателя.

В их поведении много странного. Длинноволосый Эмилио зачем-то меняется комнатами с леди Хоукс и Эстель. На его стакане Габриэль не находит отпечатков пальцев. Нет отпечатков пальцев и на стекле иконы в номере. Как может быть, чтобы человек не оставлял отпечатков?!!

Им всем есть что скрывать. В чемодане Мадлен найдется огромный автоматический пистолет, а в ящике стола — сотовый телефон. Мозли не расстается со спутниковым координационным устройством. Отшельник Ларри говорит, что Мак-Дугал и Мэллори спросили у него дорогу. Габриэль видел, как они обмениваются тайным рукопожатием.

И у каждого есть теория... Лучший в мире, единственный верный план, как найти сокровища и оставить остальных с носом. Уилкс притащил установку для сейсмических исследований. Ее “тумпа-тумпа-тумпа” эхом разносится в горах. Леди Хоукс и Эстель завладели записками доктора Вена, который обнаружил в одной из пещер близ Ренн-Лё-Шато египетские (!) безделушки. Букелли всюду ходит с биноклем и, стоя часами на башне, что-то высматривает в пышной зелени холмов. Ах, эта сценка, где он и Габриэль тупо пялятся друг на друга в окуляры с разных смотровых точек!..

зло под солнцем

Сконструировать теорию просто. Источник у всех один: исторические памфлеты да загадочный документ о "Красной змее", "Лё Серпен Руж". Почему сокровища? Потому что франкмасоны. Почему франкмасоны? Потому что розенкрейцеры. Почему розенкрейцеры? Потому что тамплиеры. Почему тамплиеры? Потому что Грааль. Почему Грааль? Потому что кровь Христова... И так далее. Облегченный вариант. "Маятник Фуко" для самых маленьких.



На фоне роскошных дорожных пейзажей Франции полицейские машины смотрятся потрясающе. Как, впрочем, и вся остальная техника.

И Грейс заразилась, не могла не заразиться. Бинокль на шею, ключевые слова из "Красной змеи" — в компьютер, лопату — на заднее сиденье мотороллера. Не останется такого местечка на карте Ренн-Лё-Шато и окрестностей, которое она ни перекопала бы тайком от Габриэля. Настроение у нее от этого не улучшится... К слову, делам амурным отведено в "Габриэле" немало строк диалогов. Отношения Найта и Накамуры утрачивают платоническую неприкосновенность к началу третьего дня. Жалкое зрелище... Мадлен и Габриэль. Аббат и Мадлен. Мозли и Грейс. Мадлен и Мозли. Грейс и Уилкс. К концу третьего дня тихий отель начинает напоминать дом терпимости, и все оглушительно хлопают дверями. Бедняга Мозли...

Габриэль старается не обращать на все это особого внимания, за что в конце жестоко поплатится. И правильно, не за чем было дрыхнуть целыми днями да в баре с Мозли квасить за "мужскими разговорами"... И какие же его после этого мучают кошмары... Фирменные. Шаттенджаггеровские. Про распятого Христа и единорога с перерезанным горлом.

С такой мощной закруткой заканчивается все пшиком. Ничем. Три убийства на руках, куча отпечатков, разгаданная тайна сокровищ, пропавший младенец, безутешный папаша в городе, утерянный и вновь обретенный, спасибо лопате Грейс, манускрипт авторства потомка тамплиеров, полный дом шпионов и тайных сектантов, а за всем этим — какая-то жуткая пустота. "Крыши" и "легенды" персонажей горят одна за другой, полыхая, как серные спички, но разоблачения проводятся вяло, без самоотдачи. Ну, украл. Ну, закопал. Ну, агент. Ну, масон. Ну, вампир. Да и секреты какие-то мелковатые... Все сразу понятно и давным-давно ожидалось. Одна надежда — на страшную тайну сокровища, дарующего мировое господство, над которым все противоборствующие группировки схлестнутся... Это-то как раз самый большой провал GK3. Очень глупая концовка в стиле позднего доктора Джонса. А Христос в роли героя третьесортного комикса — это уж слишком...

занавес

GK3 не станет, да и по определению не мог стать спасителем жанра. Причем подвели вовсе не технологии, как ожидалось, а именно нежно лелеемая история. А что до загадок — жизненные и надуманные, одни чуть получше, другие чуть похуже, хоть и относительно логичные. Грузовые лифты — пять баллов, черточка усов в паспорте — четыре, нажатая вешалкой кнопка на будильнике — три. И так далее... Загадки тут особо ни при чем.

Мимо камеры и ушей, если постараться, можно пропустить кучу второстепенных вещей. Приговор: нелинейность условно. Вот было бы смешно, если бы квест, названный новым воплощением The Last Express, был линеен, как Discworld Noir. "Габриэль" не мог спасти жанр. Он замкнут на своих проблемах, он рассказывает складную историю, которую довольно интересно слушать, но которую забываешь через пять минут после ее окончания. Он не символ. Беда в том, что других кандидатов на эту роль не было...

Господи, слышишь ли ты меня? Не всякий ли квест тварь твоя наравне с другими?

маша ариманова

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Sierra (разработчик/издатель)

Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	5
Музыка	5
Сюжет	4
Управление	4



Когда весь мир покатится к черту, Gabriel Knight 3 будет камнем на квестовой могиле.

Windows 95/98, Pentium 200 (или Pentium 133+ с 3D-ускорителем), 32 Мбайта ОЗУ, SVGA
Настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель

ЧАСТЬ 4

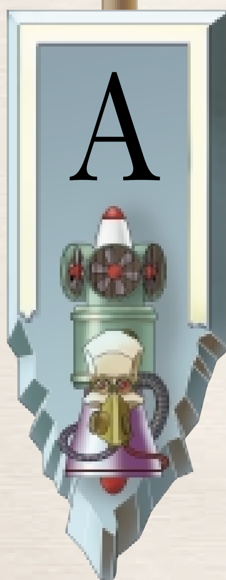
Бортовые огни

“Десять минут — и снова в путь.
Фабьен обернулся и посмотрел на Сан-Хулиан; теперь это была лишь горстка огней; потом она превратилась в пригоршню звезд и, поманив его еще раз, рассеялась пылью.
“Уже не видно приборов, надо включить свет”.
Он прикоснулся к контактам; но свет красных лампочек кабины расплывался в голубоватом сиянии сумерек и не освещал циферблатов. Фабьен поднес руку к лампочке — пальцы почти не окрасились.
“Слишком рано”.
А ночь поднималась темными клубами дыма и заполняла лощины. Впадины долин уже сливались с равнинными просторами. В деревнях загорались огни; их созвездия перекликались во мраке, и Фабьен, мигая бортовыми огнями, отвечал огонькам деревень. Всю землю обволокла сеть манящих огней; каждый дом, обратясь лицом к бескрайней ночи, зажигал свою звезду; так маяк посылает свой луч во тьму моря. Искры мерцали всюду, где жил человек. Самолет входил в ворота ночи, как суда входят на рейд, — легко и плавно. И Фабьен был счастлив.



ГЛАВА I

приключения повелителей "этажерок". аплодисменты излишни. революционные бензоколонки. лежачее рабочее место. керосина много, а лететь некуда... умозлоключения



А радист думал о том, что где-то, как черви внутри плода, притаились грозы; ночь казалась прекрасной, но кое-где начинала подгнивать, и ему было противно погружаться в этот мрак, скрывающий в себе гниль и разложение..."[1]

У этой истории не было счастливого конца. Как и у многих других тогдашних авиационных историй — больших и маленьких, придуманных и реальных. Тридцатые годы, что ж вы хотите... Пожалуй, с тридцатых годов и начнем. А лучше — с двадцатых.

В военной авиации есть два маневра, настолько зубодробительных, насколько и рутинных. Зародыш первого из них выглядел так: "этажерка" эпохи первой мировой с выключенным мотором планирует на корабль. На корабле же толпа матросов подхватывает ее на руки и аккуратно ставит на палубу.

Второй маневр в эмбриональном состоянии смотрелся еще веселей. Точно такой же пепелац на самой малой скорости летит над дорогой. По дороге мчится то, что чуть ранее называлось "самодвижущимся экипажем". Летчик спускает вниз трос. В "экипаже" к тросу привязывают канистру с бензином. Авиатор поднимает это дело к себе и выливает бензин в бак. После чего летит дальше.

аплодисменты излишни

Удивительно, сколько людей думают, что дозаправка в воздухе — это нечто вроде эффектного трюка, предназначенного, главным образом, для демонстрации на всяких авиашоу. Вслух, правда, это говорится довольно редко, поскольку все знают, что топливо имеет неприятную тенденцию заканчиваться. Но мало кто из широкой публики представляет себе, какую революцию в воздушной войне произвели неповоротливые и безоружные самолеты, которые официально называют "заправщиками", а неофициально — просто "танкерами".

Надо сказать, что наиболее эффектные примеры работы заправщиков, вроде кругосветного полета звена B-52 в 1957 году (три бомбардировщика... и, в общей сложности, 98 заправщиков KC-97), тоже выглядят для публики как нечто рекламно-пиарное. На самом же деле это было экспериментальным доказательством

[1] Здесь и выше, на открывающей Часть странице, цитируется "Ночной полет" Антуана де Сент-Экзюпери (в переводе М.Ваксмахера. Ричард Бах — маздай).



того, что для военной авиации понятие "слишком далеко" утратило свой смысл.

Этот факт был лишний раз подтвержден во время Войны в заливе. Первыми американскими самолетами, прибывшими на саудовские аэродромы, были F-15, прилетевшие прямехонько с базы Лэнгли, штат Вирджиния. Пятнадцатичасовой полет, семь дозаправок по ходу.

Итак, именно через это дело военная авиация приобрела "глобальность". Был ли альтернативный вариант? В принципе, да. До некоторой степени. Но от него отказались и США, и СССР — так и не построив ни одного атомного самолета, хотя проекты были.

Дозаправка в воздухе стала обычной практикой примерно в эпоху Корейской войны; активные разработки в этой области начались почти сразу по завершении второй мировой, ибо после Хиросимы понятие "дальняя авиация" приобрело совершенно новый смысл. Хотя эксперименты наподобие вышеописанных проводились еще в двадцатых годах. Нашего столетия. Да и в ту же вторую мировую случалось временами...

революционные бензоколонки

Пока что толком не существует ни одного симулятора советского/российского самолета, где была бы дозаправка в воздухе. А потому речь пойдет исключительно об американских системах, тех, что стоят на самых распространенных воздушных танкерах — KC-135 и KC-10. В первую очередь это "телескопическая труба". "Конус" — штука тоже довольно распространеннная, но не в авиасимуляторах.

Некоторые из тех, кто выполнял дозаправку (хотя бы и в режиме автопилота) в ADF, TAW, F-15, Falcon 4.0, USAF и прочем, удивлялись: как можно точно состыковаться с заправщиком, если топливоприемник находится у тебя за спиной и ты не видишь, что происходит? Дело в том, что в американских танкерах сидят специальные операторы, которые и вгоняют трубу, куда положено (кромешный фрейдизм, знаю). Видели на ней, на трубе то есть, рули? Ну вот. А ваша задача — в течение примерно семи минут лететь ровно. Очень ровно.

Иначе (по крайней мере в реальной жизни) вам представится шанс привезти домой в топливоприемнике кусок заправщика. Вообще-то, труба — вещь довольно крепкая, были случаи, когда танкер, без преувеличений, буксировал на ней "до дома" самолеты, частично потерявшие тягу. Но при желании можно всего добиться.

Не говоря уже о возможности куда более крупных проблем. Не будем забывать, что самолеты летят на расстоянии 25 метров друг от друга. И, опять же, это военная авиация. Дозаправка — непростое дело даже в идеальных условиях. А в турбулентность? А ночью — да еще и без огней? А в условиях радиомолчания? А над вражеской территорией (это не преувеличение, такое действительно бывало)?

лежачее рабочее место

У оператора KC-135 оно именно такое. Тут своя специфика. Считается, что из истребителей легче всего работать с F-16. Он прост в управлении и почти всегда делает именно то, что хочет от него летчик. С другими самолетами дело обстоит чуть хуже. Вообще же, все это представляет собой весьма специфический летный режим, а потому первая дозаправка в воздухе является очень важным этапом летных испытаний новой машины.

Говорят, что хуже всего общаться с A-10. "Ну, мужики, ну, еще медленней... не догоню я вас!" В таком режиме штурмовик начинает сильно шататься даже от тех вихрей, которые создаются рулями штанги. И без того сложный маневр превращается в кошмар. Наконец — клац! — процесс пошел. Шестьсот пятьдесят литров в минуту. Все расслабляются. А потом происходит расстыковка. Шарах! — и пилот штурмовика тут же слепнет, поскольку ему прямо в фонарь вылетело облако остатков топлива из трубы (у A-10 топливоприемник находится прямо перед кабиной).

Всякие, короче, клиенты бывают на нашей бензоколонке.

керосина много, а лететь некуда...

По нынешним временам виртуальная дозаправка в воздухе — дело обычное. По крайней мере в "хардкорных" симуляторах. (Впрочем, не только в них. Дозаправка присутствовала даже в Lightning III от NovaLogic — вот там-то она и была реализована наиболее позорно.)

Проблема заключается лишь в том, что этот процесс добавлен туда как бы "до кучи". Попросту говоря, в дозаправке довольно редко возникает прямая необходимость. Что объясняется просто: неограниченная дальность полета влечет за собой потребность в прорисовке неограниченно большого театра военных действий.

На самом-то деле главная цель у всего этого — увеличение даже не дальности полета, а боевой загрузки. Понятно, что имея соответствующие возможности, грех не выпустить бомбардировщик, на котором висит максимум оружия за счет того, что в баках плещется минимум топлива. Но даже и такой вариант если и предлагается, то слишком ненавязчиво.

Ситуация особенно критична в палубной авиации, где при взлете с катапульты на счету едва ли не каждый килограмм взлетного веса. Именно поэтому почти любой палубный самолет (включая и противолодочный "Викинг", и истребитель-штурмовик "Хорнет") может быть переоборудован в танкер — с помощью специальных подвесок. Но в виртуальном мире с палубными заправщиками дело обстоит еще хуже, чем с сухопутными...

Дозаправляться в воздухе могут и некоторые вертолеты — но это уже совсем за кадром.

умозлоключения

Итак, виртуальная дозаправка в воздухе стала стандартом. Правда, пока что стандартом понарошку. В основном из-за уже упомянутой ограниченности театра военных действий (впрочем, этот лимит вполне может исчезнуть через пару лет). Есть и еще одна причина: самолеты, которые не улетают далеко, но все равно частенько дозаправляются, никогда не выступают в качестве "виртуальных героев". Речь идет о всеми любимых АВАКСах и ДЖИСТАРСах; их моделирование в MSFS, естественно, не считается.

Другими словами, виртуальная дозаправка несколько опередила свое время.

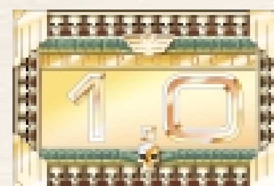
А в жизни все еще занятнее. Рассуждая о войнах будуще-

го, специалисты говорят, что в воздухе, возможно, будет иметь место и довооружение, и даже смена экипажа — ни больше ни меньше.

Интересно. Интригующе, я бы сказал.

андрей ламтюгов





Wings of Destiny. Об одном авиаконструкторском опыте (про это). Тонкости высокого искусства. Чистое небо (головокружение от ошибок). Чтоб тебя разорвало. Братаны (вопросы сантехники). Единственный недостаток игры

Был в истории российской авиации такой случай. До революции еще. Собрали группу офицеров и поручили им спроектировать первый российский аэроплан. Причем ни один из новоявленных конструкторов до того ни одного аэроплана в глаза не видел. Не буду рассказывать, что у них получилось в результате. А лучше расскажу, что, простите, вытанцевалось у Psygnosis, когда она взялась падеграссировать авиасимулятор эпохи второй мировой под красивым названием Wings of Destiny...

тонкости высокого искусства

Да, грешен, вкусил (точнее — хлебнул). Пришлось вкусить. И пришлось понять. Все, кроме одного. Кто может, пусть объяснит. Есть сюжет (абсолютно линейный, но все же). С героями. И кульминацией. Вот я как раз насчет кульминации. Я не понял, товарищи, каким образом, сбив вражеский истребитель, можно моментально оказаться рядом с ним на земле, после чего, проявив чудовищное по своим масштабам рыцарство, вытащить из-под пылающих обломков неприятельского пилота — и узнать в нем своего брата-близнеца, утерянного много лет назад?! Причем трагическая утрата произошла во время катастрофы океанского лайнера под характерным названием Titan. (Если произнести это название вслух, то в конце непроизвольно вырвется неприличный звук “ик!”. Проверьте, не пожалеете.)

чистое небо (головокружение от ошибок)

Так, про сюжет рассказал. Отметочка в полетном задании. В принципе, на этом можно и закруглиться, сказав, что все остальное — и графика, и звук, и летная модель, и модель оружия/повреждений — находится на точно таком же заоблачном уровне. Но мы этого не сделаем. Ни в коем случае! Поскольку смолоду легких путей не ищем!

Внешне (чисто внешне) ЭТО выглядит как нечто из эпохи летнего сезона 1998 года. Или даже не летнего, а... Убожество, короче. Никакого сравнения с EAW и WWIIF. Куда ни глянь. Хоть на небо (предупреждаю: облака нужно отключить сразу — во-первых, вы чисто физически почувствуете себя лучше, во-вторых, трассеры не будут сливаться с фоном), хоть на самолет снаружи, хоть изнутри (предупреждаю: если посмотреть на виртуальную кабину “Спитфайра”, то можно мгновенно отдать концы — и не то, чтобы от счастья).

В виртуальной кабине ЭТОГО есть один совершенно уникальный момент. Про ограничения движения головы виртуального пилота слышали? Так вот, ЭТО — единственный известный мне авиасим, в котором можно увидеть заголовник бронеспинки В ПЕРЕВЕРНУТОМ ВИДЕ. Если вы не очень представляете, о чем я (представить действительно сложно), то скажу, что для получения подобного натюрморта нужно уметь крутить башкой на 360 градусов в вертикальной плоскости.

чтоб тебя разорвало

Летная модель ЭТОГО не обсуждается. Что толку о ней говорить, если там Ме-262 черта лысого разгонишь до 600 км/ч в горизонтальном полете!

Модель повреждений. Повреждения бывают такими: левое, правое и лобовое стекло фонаря, “загорелся-упал” и “вдребезгипополам”. Последнее бывает только при лобовом столкновении.

Интересно, что вооружение разных самолетов все же различается по мощности. Точнее, так: у Ме-262 оно несколько мощнее, чем у остальных трех самолетов. А может, показалось... Кстати, уровень сложности влияет исключительно на мощность оружия.

И вот еще какой штришок. Меня все слышат? А Глава "Action" (или как там ее...)? Отлично. Так вот. Патроны не кончаются.

AI. Вполне работает такой способ сопровождения своих бомбардировщиков: пристраиваемся им в хвост на приличной дистанции; если вражеские истребители нацеливаются на наши бомбовозы, то сами влезают в прицел, а если хотят свалить нас... что ж, пусть попробуют! Все равно не попадут, даже если лететь строго по прямой.



Лично мне не очень нравится.

Обычно рассуждениям на подобные технические темы посвящена большая часть любой авиасимуляторной новеллы. Но только не сегодня. Здесь вполне можно отделаться одной фразой: все это ниже всякой критики. Вы уж поверьте мне на слово. Поскольку я не могу тратить на подробное описание всей этой бредятины лишнюю полосу. Или полторы.

братаны (вопросы сантехники)

И еще раз о... сюжете. Сюжетная линия ЭТОГО — не больше чем прикол. Надо думать, авторы все же отдают себе отчет в том, что реальная Битва за Англию несколько отличалась от того побоища, в ходе которого прозвучала бессмертная фраза "А если ты не выстрелишь, тогда испорчусь я!".

Классический пример локальной сюжетной "шутки". Сидит мужик где-то в Лондоне в компании фаянсового друга, крепко так сидит. И тут двойной шок: а) нет бумажки, б) воздушная тревога. Отчаяние героя не знает пределов — и вот тут-то на голову высыпается куча немецких листовок, что и решает незадачку. Общий восторг и крики "Нас не сломить!".

У фашистов свои проблемы. После вылета на Ю-87 (масса отвесных пике и прочие радости жизни): "Значит, так. Я с тобой летал в одной кабине в последний раз. И больше не смей столько жрать перед вылетом!"

Не могу сказать, что бился от этого в судорогах, утирая слезы. Хотя тут реакция строго индивидуальна.

Впрочем, вся эта порнофрения имеет простое и логичное объяснение. Которое заключается в том, что игра предназначалась для детей старшего дошкольного возраста. В конце концов разработчики понятия не имеют о том, что такое авиасимулятор (это невежество прет отовсюду). Так откуда же им знать состав соответствующей аудитории? Лишним подтверждением такой гипотезе служит тот факт, что все это изображается не с помощью видеороликов (как вы могли подумать), а в виде комиксов.

Ну что ж. Авторы ЭТОГО жестоко ошиблись. Как говаривал в таких случаях незабвенный Х.М.: "Дети — маздай!". Золотые слова. К тому же там полным-полно абсолютно невозрастной ерунды.

единственный недостаток игры

Одним из проектов той самой группы офицеров стало сооружение с девятью крыльями, которое рассыпалось в процессе рулежки. Здесь ситуация примерно та же. Это единственный из известных мне авиасимов (черт, оборотец повторяется, как эхо), в котором, к примеру, огонь открывается клавишей "M". А все наличествующие режимы — кампания и multiplayer.

Интересно, что на заставке ЭТОГО в числе прочего можно видеть логотип "Thomas Low Simulations Consulting". Точно такой же присутствовал в "Агрессоре" — тогда получилась неплохая вещь. Не знаю, что это за consulting, но без него, видимо, вышло бы еще хуже.

Короче. Два диска, по диску на брата. (В самом прямом смысле слова — для игры за английского родственничка нужен первый, за немецкого — второй.) А толку чуть. Достоинства отсутствуют. Недостаток один — он заключается в самом факте существования ЭТОГО.

Раз уж речь зашла о детях, то вопрос о моем отношении к ЭТОМУ хотелось бы прояснить с помощью цитаты из детской классики:

"К черту, дьяволу и никаких пиявок!".

андрей ламтюгов

Wings of Destiny

General Simulations
Psygnosis

Сложность	низкая
Графика	2,5
Звук	1,5
Музыка	2,5
Сюжет	как вам сказать...
Управление	2
Реализм	0,5

Сколько раз говорили: не умеешь — не берись!

Windows 95/98, Pentium 166, 32 Мбайта ОЗУ, 300 Мбайт на диске, 4x CD-ROM

Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX

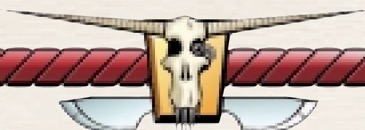


мужские игры

"Ну, я батальоном командовал, а в политруках у меня такая сволочь ходила — не приведи встретиться. Карьерист, выскочка, сынок генеральский. Ну и, короче, когда Днепр форсировали, у нас солдат утонул. А эта сволочь дело так представила, что, дескать, солдата специально утопил другой солдат. И сделал это потому, что в душе был классовым врагом. Вот. Ну и пошел раздувать, особистов на солдата навесил. Потом и сержанта зацепил, а после, глядь — и старшину нашего, Петровича. Тот ему, гаду, в отцы годился. Ну, здесь я уже не стерпел, вызвал его на разговор. Как же, говорю, так можно преданных людей марать? А он мне: у тебя, Волобуев, политическая близорукость. У нас в батальоне троцкистские выкормыши свое тайное гнездо вьют, а ты не видишь ничего. Вот так...



ГЛАВА I



Игры патриотов. Социогенез и групповая психология (жукоглазые коммунисты не пройдут!). О несовершенстве мира (и мальчики кровавые в trenchcoat'ах). Хейзинга как мерило истины (цитата из самого ББ, или господин Пэжэ расписывается в неграмотности). Путь в тупик под диктовку альфа-самцов. Оптимистический финал-крещендо

Смотрит на меня орлом, а после говорит: если, Волобуев, ты и дальше будешь покрывать классовых врагов, то я доложу кому надо. Ну, тут я уж не сдержался — кааак врежу ему по роже. Он с копыт. А я — с майоров..."[1]

Патриотизм[2], к сожалению, придуман не нами. Зато давно, а к столь пожилым вещам поневоле относишься с некоторым пиететом. Уж если они умудрились дожить до такого возраста — значит, это кому-нибудь нужно. Или (хотя бы) есть в них что-то, отвечающее глубинным стремлениям людей.

Почему я о нем заговорил? Да потому, что достало уже. Давайте начистоту: покажите мне игру, где убийство, стрельба первым и тщательная подготовка к битве не оправдывается. Не можете? И правильно: по каким-то причинам, не каждому понятным, патриотизм проник в компьютерные игры и прочно там осел, вплоть до перехода в ксенофобию[3].

Социогенез и групповая психология (жукоглазые коммунисты не пройдут!)

Conspiracy Theory. Это не просто словосочетание на английском, это название целого явления, вполне

---

[1] Здесь и выше, на открывающей Часть странице, цитируется пьеса Владимира Сорокина "Землянка" (1987).

[2] Патриотизм — любовь к отечеству, "одно из наиболее глубоких чувств, закрепленных веками и тысячелетиями..." (Владимир Ильич Ленин).

[3] Ксенофобия — боязнь незнакомцев или ненависть к ним. Между прочим, психическое заболевание.

достойного отдельного разговора. Любой из нас в той или иной степени страдает (или не страдает, а наслаждается*) паранойей[4]. У некоторых она доходит до того, что они начинают верить в очень странные вещи. Одни считают, что правительство уже давно общается с инопланетянами, но пролетарским массам не рассказывает, другие — что Microsoft создан для порабощения простого народа и перехода США к коммунизму... У каждого — свои заморочки. Беда только в том, что у довольно многих эти закидоны совпадают и тогда начинается шиза глобального масштаба под названием теория заговора (conspiracy theory). Таких "теорий" множество, но нас сейчас интересуют только относящиеся к играм.

Например, откуда в играх взялся патриотизм? Откуда насилие? Хотите немножко удобных объяснений на все случаи жизни (мало ли, родственники заинтересуются, почему в Quake III или Unreal Tournament столько крови)? Запросто, получайте...

Теория первая: правительство США (излюбленный, кстати, объект, наряду с ЦРУ, КГБ, ЦК КПСС и инопланетянами), используя свое влияние и богатство, насаждает у простого народа жесткий рефлекс, готовясь к третьей мировой (и не так уж важно, с коммунистами она будет, исламским миром или все теми же инопланетянами, важно, что к ней готовятся).

Рефлекс весьма адекватен и для народа привычен: если оно еще шевелится — убей, стреляй первым, все живое — враг. Ты борешься за спасение своих против злых гадов, напавших первыми. Ты — последняя надежда великой державы/планеты. Снаружи твоей страны/планеты друзей нет и быть не может, одни враги. Злые жукоглазые Чужие, Хищники, кибердемоны, бароны ада, коммунисты, террористы и прочая сволочь.

Так и представляется светлое будущее: тинейджеры отважно ведут в бой сверхсветовые звездолеты ("Starship Troopers", а? Причем как фильм от Верхувена, так и книжка от Хайнлайна, хотя ничего общего между ними не просматривается, кроме названия), с фотонной пушкой наперевес героически защищают родной очаг от полчищ воинственных, но тупеньких, как пеньки в лесу, инопланетян, брызгающих слизью во все стороны. Лепота, да и только...

Или еще краше: все то же правительство никому не признается, но кадры в CIA, Army и Navy, вместе взятых, уже давно исчисляются сотнями, а не сотнями тысяч. Еле-еле хватает добровольцев на парады и съемку телефильмов, после Вьетнама поток рекрутов вообще иссяк. Нужно срочно готовиться к тому моменту, когда повальная мобилизация станет необходимой. Проблема с физподготовкой, кажется, уже решена (вся Америка физупражняется, как сумасшедшая), а вот с освоением новейших компьютерных систем и тренингом реакции надо что-то делать. Элементарно — вот они, родимые, компьютерные игры. Сажаем натасканного тинейджера за пульт — и он легко, вспомнив мои уроки "Квейка", проводит суперсовременного робота сквозь границу СССР, тьфу, СНГ. Сажаем рядом второго — и он легко, даже не вспотев, высаживает десант таких роботов со своего самолета, снеся Maverick'ами все, что движется в сотне километров вокруг. А рядом корпит третий, он мыслит глобально, наигравшись в StarCraft или, пуще того, в походовую стратегию, он создает сложнейший план тактической атаки с двумя ловушками и одним прорывом на опережение... Помнится, я уже читал это в прошлом номере .EXE (см. его Тему!) — именно об этом мечтают почти все девелоперы и уже начали работы.

Совсем красивый вариант, хоть сейчас подписывайся: машина пропаганды запущена еще в далекие времена начала "холодной войны", и компьютерные игры — всего лишь один из каналов, по которым распределяется военный бюджет. Все игровые конторы (в том числе и российские, сами того не подозревая) клепают игры на деньги Пентагона, воспитывая тем самым новое поколение американцев, готовое воевать с ненавистными коммуняками. Генералы просто забыли прикрутить денежный крантик, а доблестные прапоры нашли классный метод потратить эти деньги и получить удовольствие в процессе. Коммунизм уже безопасен для Штатов, но кто же признается в этом, когда живые деньги выделяются, рабочие места существуют и люди, на них сидящие, никуда уходить не хотят...

О несовершенстве мира (и мальчики кровавые в trenchcoat'ах)

Брр... Шиза? Она, родительница. Таких теорий можно придумать многие десятки, ни одна из них права на самостоятельную жизнь не имеет, но задуматься заставляет. Почему мы им так легко верим? Почему матери не дают детям заветные коробки с играми, опасаясь, что их там "плохому научат"? Почему стрельбища в американских школах привлекают острое внимание не к тому, почему школьники решили перестрелять одноклассников, а к книжке о DOOM'е в сумке одного из убийц в trenchcoat'е[5], и на игровые конторы шустренько подают в суд? Почему, я вас спрашиваю, весь мир охватывает очередной приступ паранойи?

Вот вариант, с которым ББ почему-то не согласен: игры действительно разжигают взаимную ненависть,

---

[4] Паранойя — психическое заболевание, характеризуемое устойчивыми и навязчивыми маниями, например, манией величия или манией преследования. Сюда же относятся ипохондрия, параноидная шизофрения и прочие радости. Как правило, параноик верит, что в случайных событиях есть закономерность, связанная лично с ним. Например, он может считать, что окружающие сговорились навредить ему.

[5] Trenchcoat — плащ свободного покроя с поясом, чрезвычайно удобный, дабы прятать под ним шотган. Любимая одежда школьников-убийц.

готовят мир к третьей мировой и приучают к мысли, что нажать на гашетку или кнопку вполне безопасно, а смерть обратима. Но происходит это не из-за правительства или инопланетян, решивших уничтожить род человеческий, а из-за общего недомыслия. Предполагая, что человечество развивается по равнодействующей желаний его членов, мы получаем, что последствия "подсознательной милитаризации", какими бы мрачными они ни были, большинству участников процесса просто выгодны. Игроки тащатся от игр. Игроделы тащатся от денег. Только мамаши и конгрессмены видят грядущий капут, но их голоса тонут в море радостных воплей: "КРОВИЩИ НАМ! МЯСА! И ШОТГАН ВРАГУ В ОДНО МЕСТО!".

К примеру, объясним феномен несогласия ББ с позиций conspiracy theory. Получится что-то вроде "а ему тоже выгодно, что игры толкают мир к гибели". Он ведь кто? Журналист. Питается чем? Правильно, рекламой. Если игры станут детскими — рекламу в детские журналы никто давать не будет, и придется ему вместо вольвы** ездить на банальном велосипеде... Вот и старается, военно-американские денежки отрабатывает, гробя молодость подрастающего поколения дорогих россиян. Акулла.

хейзинга как мерило истины (цитата из самого ББ, или господин пэжэ расписывается в неграмотности)

Но не будем о грустном, поговорим лучше о той точке зрения, которая ближе всех лично мне, а мсье Исупоффа даже подвигла на великолепную тираду. Итак, предположение таково: все происходящее вытекает из свойств человеческой природы. А вот и обещанная цитата-тирада из: "Согласно Хёйзинге, которого почитаю как отца, единственно верно последнее. Человеческая природа агональна по определению. Любое соперничество по правилам и в традиции суть игра. Даже война. А уж ИГРА В ВОЙНУ!.."

Есть и у меня на этот счет идеи, хотя и не такие красивые (извините, но с трудами г-на Хёйзинги я не знаком, ибо в юности до ближайшей библиотеки мне требовалось ехать на трицератопсе два месяца). Дело, на мой взгляд, не в играх. Все гораздо крупнее и гораздо страшнее. Помните те времена, когда человечество еще участвовало в эволюции? Да, да, когда мамонт растаптывал тех, кто был послабее и поглупее, не давая им наплодить детишек, а если кто и успевал наплодиться — вымирал с голодухи после потери кормильца. А сейчас слабые, глупые и бедные не могут позволить себе купить презерватив, и плодятся, как кролики. А сильные, умные и богатые платят налоги и кормят этих самых кроликов, поощряя их и дальше плодиться и размножаться, все плотнее забивая своими генами общий генный пул. Эволюция работает, но работает наоборот. Чем сильнее и умнее человек, тем меньше у него потомства, тем меньше шансов, что его гены перейдут дальше.

путь в тупик под диктовку альфа-самцов

И люди это чувствуют, хотя и подсознательно. Кроликам совершенно непонятно, что происходит, и очень хочется уверить себя, что все как надо. Они занимают совершенно новое место, ранее им не свойственное, и мозги лихорадочно ищут хоть какой-то суррогат убежденности, что они и есть те самые альфа-самцы, о которых я уже рассказывал в предыдущих колонках (например в .EXE #10'99). Для того-то (а точнее — оттого-то) и изобретаются игры и пользуются такой популярностью, что даже самый неприспособленный к жизни юнец, на которого ни разу не взглянула ни одна девушка в классе, сев за клавиатуру, моментально превращается в супергероя с вот таким перцем[6] и ВОТ ТАКИМИ БИЦЕПСАМИ.

оптимистический финал-крещендо

Впрочем, это даже хорошо. С какой стороны ни взглянешь, хорошо. Умные проводят жизнь, создавая всякую ерунду на потеху глупым (то есть нам с вами), и радуются суррогату творчества. Глупые всю жизнь радуются, потребляя эту самую ерунду. А те, кто всерьез верит в conspiracy theories, готовятся воевать с инопланетянами, тренируясь в компьютерных играх. Драйва в нас даже больше, чем идиотизма, если и правда встретим инопланетян — точно поработим... Земля будет владычицей Вселенной! Каждый землянин сможет позволить себе помыть сапоги в Млечном пути***! И иметь одного, нет, двух рабов-инопланетян****!

господин пэжэ

Комментарии

* Умение наслаждаться психическими заболеваниями, свойственное старшему поколению дорогих россиян второй половины XX века, было неоднократно отмечено в научных работах ведущих специалистов, но ни разу не объяснено.

** Вольва, по слухам, уже трансмутировала в ягуара последней модели (говорят, что серия этого авто состоит из двух экзе(мпляров). Второй — точно — у Билла Гейтса. Оба — акуллы!).

*** По-видимому, автор ссылается на одного из популярных российских политиков и считает, что именно этот политик способен объединить соединенные силы единых соколов-землян во время предстоящего вскоре вторжения агрессивных жукоглазых.

**** В истории уже был прецедент, когда в разговоре о свободе звучала фраза "И наступит всеобщая свобода, и каждый человек, даже самый бедный, сможет позволить себе одного, нет, двух рабов!" Видимо, уже тогда ученые предвидели развитие робототехники и всеобщего зомбирования простых российских граждан.

[6] Стойким, разумеется! Других быть не может! Новое поколение выбирает перцы, похожие на оловянных солдатиков!

ГЛАВА II

messiah. шиза косит наши ряды. пусть умрет невинный! игра одной идеи, или внимание, пересадка! больше хороших товаров... ...и можно без хлеба

Папаша! Папаша-а-а-а! Что же ты, гад, делаешь? Хоть бы пушку какую-нибудь дал, как Малакаю из "Реквиема", так нет же, нет, сверг с уютного облачка, швырнул, понимаешь, на Землю и заставил за собой... подчищать заставил. Сколько раз ему объясняли: всемогущество не довод, но что ему наши стоны — бородач обожает наблюдать, как его друзья и родственники дохнут в мучениях...

Шиза неумолимо косит наши ряды, но вы все равно прислушайтесь: именно это бормотал не так давно, лет сто с небольшим тому вперед, херувимчик по имени Боб, стремительно несущийся к поверхности нашей планеты в почти забытом Богом, но, увы, так не вовремя вспомнившемся ему месте — огромном городе, название которого вряд ли может кого-то всерьез заинтересовать.

Всемогущество, кстати, обычно сочетается со всеведением, так что ворчание, даже заглушаемое подгузником, раздуваемым встречным ветром, незамеченным не прошло. Папаша расщедрился и позволил пузатому малышу оставить одну-единственную божественную силу. Зато какую...

пусть умрет невинный!

Раз уж бутуз слаб и карапузист, а вместо того чтобы палить из шотгана предпочитает грозить пальчиком, то заботиться о ближних (точнее — приканчивать их, ведь именно на Большую Зачистку послал нас добренький старичок с гало и бородой) в своей собственной телесной розовенькой оболочке ему как-то несподручно. Секунд на пять мальчика хватит, а потом придется начинать все сначала — запинают. Так что пора покупать бронежилет. Живой, трепыхающийся и корчащийся от боли. Такова божественная воля: любой, кто попадется нам на пути, — законная добыча, и неважно, сколько он нагрешил. Что, впрочем, характерно для любой религии и вопросов уже не вызывает.

Главное (и не надо вспоминать Thief, здесь, в будущем, все куда брутальнее) — подкрасться незамеченным к врагу сзади. И, отгоняя от себя неприличные ассоциации, взмыть в воздух на крыльях божественной любви (они у толстопузика в комплекте от рождения). И нацелиться ему между лопаток... Тут-то и начнется стержневое развлечение. Объект столь странных притязаний, словно под воздействием хилера-профессионала, бескровно сделает в спине дырку нужного размера и пропустит Боба внутрь. Отныне эта жалкая плоть полностью под контролем, она даже может поделиться собственным здоровьем, лишь бы нашего розовощекого симпатягу подкормить. А уж про битвы до последней капли крови и говорить не приходится, пушечное мясо — оно в любой игре мясо...

игра одной идеи, или внимание, пересадка!

Забавно, как из идеи, словно из зерна, проклевывается и вырастает вся игра. Грустное и невыразительное оружие, небогатая анимация персонажей, — в первые минуты, попав в мир под названием Messiah, чувствуешь, что тебя обманули, причем по-крупному, несмотря на вполне симпатичное окружение и приятную плавность игры (спасибо новой технологии — автоматическому уменьшению детализации на лету). Но, повторяю, только в самом начале. После первого же эпизода, когда, забежав куда-нибудь повыше и прыгнув (в чужом теле, разумеется) в пустоту, в последний момент выскочишь и, понаблюдав за безвременной кончиной (с брызгами КРОВИЩИ, как положено) неудачника, только что бывшего тобой, с разбегу влетишь в его коллегу, секунду назад выцеливавшего тебя влет, отношение к игре меняется. Осознаешь, что это не Quake, а возможностей неожиданно много.

В бою, например, есть шансы (пусть и небольшие) перепрыгнуть в самого сильного врага и показать всем, кто тут хозяин. А можно вообще не воевать. Ну, не то, чтобы совсем, но... Откуда, в самом деле, врагу знать, что

его недавний соратник отныне под контролем? Общаться, судя по всему, не умеет не только Боб (что еще можно объяснить юным возрастом), но и окружающие. Так что, если вести себя более-менее адекватно (ходить туда, где нынешний носитель может разгуливать в жизни, не вытаскивать оружие без намерения стрелять и т.п.), вполне можно проделать почти весь путь, пересаживаясь из тела в тело и никого особенно не калеча. Кстати, в мире, как им и положено, есть животные — и в них тоже можно внедряться.

Правда, на Земле в будущем (что поделать, человеки — агрессивные существа) есть несколько категорий



При общей убогости и примитивизме архитектуры некоторые места не могут не радовать.

людей, немедленно начинающих стрелять, стоит им только посмотреть друг на друга. А уж прихлопнуть забеглого херувимчика вообще рад любой, даже тихая старушка-процентщица. Отсюда мораль: если ты неожиданно умираешь (или просто обнаруживаешь, что в тебя стреляют) — срочно вселяйся в того, кто тебя убил. Если сможешь. Ибо он здесь, скорее всего, местный, а потому — безопасен. Жаль только, он обычно в компании, а она, компания, на процедуру переселения душ реагирует вполне адекватно: это вчера ты был мне друг, товарищ и брат, а сегодня — расстрел на месте. И никаких амнистий...

Больше хороших товаров...

Игра пугает. Пугает своей непамперсной сложностью. Даже на самом легком уровне путешествие из города в город (в демо-версии город один, но достаточно большой, чтобы понять это) опасно не только интеллектом врагов (а он у них, грешников, явно немалый), но и самой новизной идеи. Поначалу хочется вселяться в каждого встречного и поперечного, очень уж круто это выглядит. А потом обнаруживается, что переход надо готовить, долго-нудно-тщательно, ведь нужно оказаться сзади, победить неудобное (хотя и настраиваемое, но все равно неудобное) управление, взмыть, аки птица, приземлиться врагу на спину... Сложно, короче говоря.

...и можно без хлеба

Утешает одно: пытаться — интересно. Да, сама игра оставляет ощущение какой-то недоделанности, пустоты, нестыковки отдельных частей. "Иконки" явно компьютерного вида в правом нижнем углу тщательно показывают, что сейчас допустимо делать — не странно ли это для ангелочка? Игра целиком от третьего лица, но зачем надо было насильно приклеивать туда убогую версию hand-to-hand combat'а? Только потому, что так делают все? Тогда делали бы талантливо, как в том же Omicron'е. А запрет движения в режиме от первого лица — вообще издевательство какое-то... Но я почему-то уверен, что поклонников у "Мессии" будет выше крыши. Вам нравились прежние проекты Shiny? Тогда вы наверняка сочтете своим долгом пройти игру до конца.

Shiny, кстати, как и лично Дэйв Перри (Dave Perry), автор нашего пузана, хотя и не достали того же Сида Мейера по популярности, но имеют немало оснований для гордости. Earthworm Jim, как бы того ни хотелось поклонникам ежика Соника и прочих многобитных братьев Марио, действительно зацепил народ. Была уже и книжка комиксов, и мультики по телевизору. Да и продолжение культового сериала MDK из (пока) двух частей явно претендует на место в анналах. А опыт поколений утверждает, что у тех, кто добился успеха, провалов уже не бывает — публика верит, что это не провалы, а открытие новых горизонтов. В конце концов идея, несмотря на реализацию (или — реализацию, которую мы видели в демоверсии, но которая преобразится к релизу), действительно очень богатая.

Что ж, давайте наконец думать о херувимах хорошо, а о смерти — как о новом рождении. И ждать — херувимчик-то вот-вот покажет нам свои крылышки в полном варианте игры.

Господин Пэжэ

Messiah
демо–версия

Shiny Entertainment
Interplay Productions

Конец 2000 г.
Около 80 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
www.messiah.com
Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium II 300), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), 3D-ускоритель (Glide или Direct3D, рек. Voodoo или TNT)

ГЛАВА III

Hired Team: Trial. И снова — дорогие россияне! Жизнь обожает вносить коррективы. Наш ответ буржуинам. Идет игра народная, священная игра. Движок — как движок. Бот с мощной духовной жизнью. Надежда умирает последней

Как легко начать делать игру. И как трудно ее завершить! Мир обожает вставать на дыбы и наносить удар в самое чувствительное место. Главное здесь — не сдаваться! Проект Hired Team (www.nmg.ru/hired) родился в далекие и счастливые времена, когда Navy SEALs (www.navyseals.net) заинтриговали народ, поматросили, да и бросили... Дорогие россияне не смогли спокойно смотреть, как злобные буржуины обгоняют наших, энтузиасты собрались в команду, заручились поддержкой московской компании New Media Generation (www.nmg.ru) и начали работу.

Жизнь обожает вносить коррективы

Первое время все шло чудесно, прекрасно, замечательно, рос и развивался собственный "движок", начали создаваться уровни, продумывалась концепция... Но мир не дремал. Заметив начальные успехи, он отреагировал немедленно: на выставке E3 явил народу Hired Guns (www.devilsthumb.com/sneak/hiredguns/index.html)[1]. Сходство не ограничилось половинкой названия, многое совпало в самой игре. Но, впрочем, ничего особенно страшного не случилось, это всего лишь показало, что идея была своевременной.

Мир, обнаружив такую нечуткость разработчиков, решил ударить в самое болезненное место: по кошельку. В наши дни в России проекты надо делать в срок и в рамках бюджета, иначе ничего не выйдет. И примерно во время изготовления третьего сингл-уровня стало ясно, что Hired Team ни туда, ни туда не укладывается.

Вот этот удар оказался весьма чувствительным. Если бы не счастливая идея — проект, видимо, умер бы на корню. Но идея родилась, укоренилась, и сегодня мы впервые воочию рассматриваем ее результат.

Наш ответ буржуинам

Хардкорные дефматчеры среди разработчиков взглянули на эпидемию игр, основанных исключительно на дефматче (загляните в тему этого номера и задумайтесь на пару минут), и убедили начальство, что Россия — лучшее на свете место для зачатия и рождения Ньютонов[2].

Наработки для сингла, командной игры и прочих красот были отложены в дальний ящик стола до лучших времен, а команда стиснула зубы и начала делать... просто лучшую дефматчевую игру в мире. Для удобства разработки и расширения свободы дизайнеров было принято забавное решение о сюжете: бой не просто виртуальный, а дважды виртуальный. Поскольку оригинальная Hired Team все-таки рано или поздно выйдет, игроки (которыми мы управляем) должны натренироваться заранее. Так что Hired



Извини, друг, но ты же понимаешь — шотган в моих руках...

---

[1] Хорошие мысли, и даже хорошие названия, чаще всего приходят в голову нескольким людям одновременно. Достаточно вспомнить изобретение телефона, когда заявка Белла опередила конкурентов всего на несколько часов. А уж история с лампочкой Ладыгина...

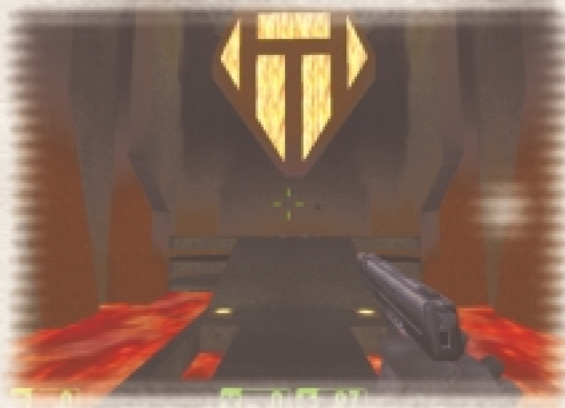
[2] "...может собственных Платонов и быстрых разумом Невтонов российская земля рождать!" (Михайло В. Ломоносов, друг моего детства).

Team: Trial — это отбор будущих участников команд. Отбор, дабы проверить все их возможности, будет происходить в самых сложных и разнообразных условиях: в виртуальном мире.

идет игра народная, священная игра

В итоге мир будет состоять, подобно тому, что мы видим у нынешних лидеров сетевых развлечений, из разнообразных и не слишком между собой связанных уровней. Всего — около двух десятков. Ориентация — на те корни, с которых все начиналось. Дух DOOM'а незримо витает над разработчиками... Они даже консультируются с чемпионом Москвы по DOOM'у Васей Васильевым (BASIC) и надеются уговорить его принять участие в проекте на постоянной основе.

И результат проглядывает даже сквозь тот "полуфабрикат", что существует сегодня. Например, в память о великой BFG 9000 будет создано оружие под названием Sonic Reverberator, принцип действия которого... загадка для всех, кроме автора идеи и программиста.



Это не просто вид на паровозную топку, это — эмблема Hired Team.

Да и геймплей, хоть и не до конца понятный, уже сейчас напоминает те самые времена, когда исход борьбы решала не только точность глаза и верность руки, но и тактическая мысль. ПоDOOMки не зря так назывались... Из видов сетевых битв точно будут обычный дефматч, CTF, а если хватит времени (а его всегда не хватает), могут появиться и новые развлечения: hunter-killer, domination...

движок — как движок

Все уже предвкушают описание "движка" — все-таки российский, свежий и все такое, должно быть клево, как стойкий перец (заткнись, Бивис!). А вот и нет! "Движок" содержит массу инноваций, но достаточно мелких. В целом по возможностям и особенностям он соответствует чему-то вроде Quake 3. Главная изюминка — "эффекторы", хитрые кусочки кода и графики, отвечающие за внешний вид поверхностей. Например, это может быть плавно переливающаяся текстура, зеркало, морфинг поверхности воды, анимация подрагивающего вентилятора. Пресловутые кривые с динамической тесселяцией в наличии, хотя появились недавно и в те уровни, что уже есть, пока не пробрались.

Люди тоже с радостными мелочами, хотя и небольшими (к примеру, анимация — скелетная, а переходы между состояниями, типа ходьба-бег, делаются с использованием инверсной кинематики). Отображения повреждений будут точечные (впрочем, пока их нет, но разработчики клянутся мамой и дают зуб).

А лично мне согрели душу не динамические зеркала и прочие прелести (закономерно притормаживающие), а мелочи: снег, дождь, блики на оружии от окружающих источников света. Пустячки, вроде, но игру делают симпатичной.

Зато есть и неприятности: полигонов в кадре явно маловато. Утверждают, что все дело в заботе о пользователе, что дизайнеры уровней вылизывают их ради увеличения fps и их прочей равномерности, но зрелище все равно грустноватое. На прощание мне сообщили, что окончательная отделка еще не проведена, текстурки усложнят, архитектурных излишеств для пущего украшения добавят, но будет ли все это? Кто его знает?..

бот с мощной духовной жизнью

Как это часто бывает, самое лучшее — где-то за горизонтом, хотя и недалеко, вон уже верхушка виднеется... На сегодня уже есть "движок", довольно много уровней, есть несколько видов оружия. А вот ботов — нет. И именно они, как и следовало ожидать, будут суперкруты. Во всяком случае разработчики в это верят.

Бот здесь — "виртуальный человек"[3], настолько, что у него нет заданного набора управляющих действий, а есть "виртуальная клавиатура"! А на уровне расставлены "цели для интеллекта" (что-то вроде "эту точку лучше бы охранять, а вот эту — захватывать"), помогающие "виртуальным людям" ориентироваться на местности. А что ему делать в конкретный момент — бот будет определять на основании динамической системы приоритетов.

надежда умирает последней

Буду честен, мое личное отношение к проекту Hired Team: Trial не слишком оптимистично. До планируемого срока выхода осталось всего несколько месяцев, а до настройки геймплея дело дойдет еще весьма нескоро. И по дороге встретится немало проблем: тут и уровни, которые надо шлифовать, добавляя деталей, и боты, которых пока просто нет, и баланс оружия, и борьба с ошибками и нестыковками... Много всего.

Но если уж игра выйдет, лично я верю хотя бы в одно: она будет интереснее, чем Quake 3. Если она и найдет издателя за рубежом, то может провалиться в смысле продаж из-за не слишком зрелищного внешнего вида и общего недостатка опыта. Однако в любом случае это будет игра,

[3] Напомню, по сюжету, мы все виртуальные, причем дважды, а уж бот — трижды виртуален. Видимо, потому у него и духовная жизнь такая богатая, что обычной, материальной, даже в помине нет.

которую сделали люди, играющие в игры и знающие, что им нужно для удовольствия. Давайте подождем (Интернет-демо выйдет еще до того, как все компьютеры в мире расплавятся из-за Y2K problem), а потом поиграем.

Кстати, следуя благородной традиции, разработчики выложат свой редактор уровней и, возможно, инструментарий для разработки аддонов к игре. Открытая структура "движка" позволит с помощью особого языка, аналогичного Unreal Script, относительно легко создавать различные модификации оружия, настраивать поведение ботов, распределения повреждений и прочего.

Ну и, само собой, где-то впереди маячит Hired Team... Но о ней — позже, сначала надо пройти отбор в Hired Team: Trial и доказать, что мы ее достойны.

Господин Пэжэ

Hired Team: Trial

демо–версия

NMG (разработчик/издатель)

Начало 2000 г.
www.nmg.ru/hired
Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D- или OpenGL-ускоритель класса Voodoo2+

Глава IV

Urban Chaos. Ящер как средство от меланхолии. Ты справишься? Пламенная встреча. Шестерки и туз. Минус один. Доктора! Я прихожу в себя

Офицер полиции Дерси Штерн смотрела на небо. Серенькие звезды[1] кривовато отражались в городских лужах[2], отшвыривая бесконечно малые кванты и без того призрачного света[3] в замершие в испуге дома и осеннюю листву[4]. "Какая тоскливая ночь, — думала Дерси, — какая унылая серая ночь. Бог мой, как же я хочу домой. Кто-нибудь, заберите меня отсюда!"

— Не спать на посту, офицер! Отвечайте на вызов!

Голос из рации прозвучал так сочно и чеканно, будто говоривший был в двух шагах от девушки.

— Дерси Штерн на месте. Жду указаний, капитан Лизард.

— Вот что, милочка, брось-ка этот официальный тон. Я ведь не о себе пекусь, — раздраженно заметил капитан. — Тебе только дай волю — вылупишься на небо и начнешь медитировать, чесать языком со звездами... Если бы наверху узнали, чем занимается лучший в городе оперативник, когда выдается свободная минутка... Погоди у меня, Штерн, вот натравлю на тебя штатных психологов — вспомнишь дядюшку Ящера!

Дерси усмехнулась. Лизард так привык к своему прозвищу, что скоро начнет подписываться им на официальных бумагах. "Отчет номер такой-то за такое-то. Сегодня съедено пять убийц, переварены три насильника, и десять грабителей дожидаются своей участи. Капитан Ящер".

Ты справишься?

— Все в порядке, кэп, витала в облаках всего несколько секунд. Сегодня такой скучный день...

— Сейчас, дорогуша, я тебя развеселю. Слышала про "Диких кошек"?

— А то!

— Отлично. Так вот, эти деятели сегодня днем взяли заложников — рабочих со строительной площадки на улице Берроуза. О требованиях пока молчат. Но отморозков

[1] Графическая опция.
[2] Еще одна графическая опция.
[3] и [4] и все остальные "описания природы" — все те же графические опции.

надо давить, так? Ты справишься? Не отвечай, сам знаю. Запомни главное: вся — слышишь? — ВСЯ банда должна быть нейтрализована. Арестуй, убей, сделай евнухами — мне плевать. Если кто-то будет мешать — МОЧИ и его. Ясно? О подкреплении не волнуйся, сейчас распоряжусь*. Ну и заложники, конечно... Постарайся вытащить ребят, ОК? На все про все у тебя... Что там еще?..

Рация заверещала взволнованными голосами. Ящер настойчиво расспрашивал какого-то неизвестного. Неизвестный не мог связать и двух слов. Наконец, что-то прояснилось:

— Черт меня дери, эти "Кошки" решили поиметь всю полицию! Подонки, обещают расстрелять всех заложников через четыре минуты. И никаких, абсолютно никаких условий! До тебя доходит?!

Лизард был необычайно взволнован и даже груб. Редкий случай. Вот тебе и унылая серая ночка.

— Я все поняла, кэп. Выезжаю немедленно. Да, сбросьте на мой компьютер координаты этого места — мы с Западным районом еще не слишком хорошо знакомы.

— О'кей, детка. Только поторопись! И береги себя!..

Дерси сунула рацию в кожух и побежала к машине... где ее ждал первый сюрприз — накачанный молодчик с арматуриной. Заметив девушку, бандюга просиял и, не говоря ни слова, рванулся "обниматься". Дерси успела посторониться. Качок влетел в стену. Дом, увы, сторониться не стал.

— Есть же идиоты, — заметила девушка, пиная ногой бесчувственное тело. — Вечно усложняют жизнь... себе и другим**.

"Господи, полминуты уже прошло, не успею!" — Машина рванулась с места, оглашая окрестности истошным воем.

пламенная встреча

К счастью, народа на улицах было всего ничего, поэтому лихачество Штерн "отпечаталось" лишь на бандитах. Одного она "задела" бампером, другой "сам" бросился под колеса. Сбавить скорость? Щаз! "Хрясь-хрясь", — цинично пропели колеса. Места в городской тюрьме стало чуточку больше.

"Сейчас налево, и еще пару кварталов... А теперь, кажется, направо... двести метров прям-м-М-М-А-А-АТЬ!!!"

Дорога была перегорожена сваленными в кучу искореженными машинами и бочками с бензином. И по всей этой взрывоопасной массе бегал озорной огонек[5]. Даже не пытаясь затормозить, Дерси толкнула дверцу и выкатилась наружу... сразу же попав в объятия невесть откуда взявшегося бандита.

шестерки и туз

Тот, недолго думая, схватил девушку за обе руки и начал методично вбивать свое колено в ее живот. Через несколько мгновений это занятие ему надоело, и Штерн оказалась на стылом тротуаре. Тут же из-за "баррикад" выбежали трое "шестерок" и принялись работать ногами***.

"Скоты!" — зло подумала девушка, сжимаясь в комок и перекатываясь подальше от огня и усердствующих бандитов. Оказавшись в относительной безопасности, она потянулась к кобуре...

"Старший", заметив это движение, нахмурился и тоже полез за пистолетом. Дерси прыгнула. Ярость, помноженная на адскую боль во всем теле, сыграла свою роль. Девушка решила продемонстрировать подонкам весь свой арсенал приемов****...

Главарь занемог на первой же секунде, получив ногой в пах. Штерн кинула на него презрительный взгляд и недобро оскалилась.

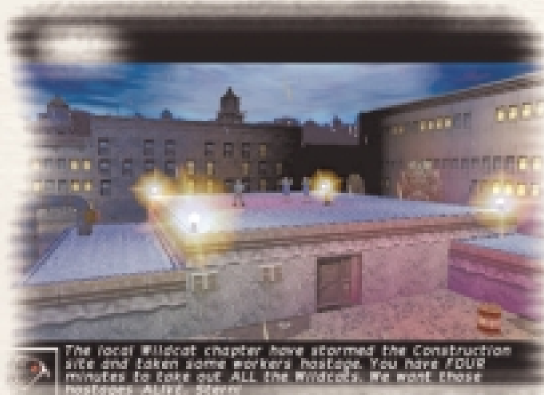
— Ты еще легко отделался, — процедила она, занося ногу.

Ш-шох! — просвистел тяжелый армейский ботинок, опускаясь на переносицу "старшего". Лежащее на земле тело обмякло. Дерси повернулась к "шестеркам":

— А вас, скоты, ждет кое-что похуже.

...Через тридцать секунд эти двое валялись с пробитыми черепами, а "пахан" лежал в наручниках мордой вниз — уби-





"Так вот, твои знакомцы сегодня днем взяли заложников..."

---

[5] Вы будете смеяться, но это — тоже Baldur's... Извините, я хотел сказать — на слабом компьютере эти опции лучше отключить.

вать его уже не хотелось. Штерн посмотрела на часы — оставалось полторы минуты. "Кошки драные, ну за что вы мне, а?"

Она неслась к цели, как сумасшедшая, снося все на своем пути, задевая пустые бочки и чуть ли не перелетая через железные решетки. "Боги, помогите мне, я должна, должна успеть!" — твердила Дерси, поглядывая на часы-компьютер. Табельное оружие отпугивало любителей развлечений, а тех, кто его не пугался, — успокаивало навеки. Наручники болтались на поясе без дела.

минус один

Серьезно задержаться пришлось только у самой цели — когда на краю крыши невысокого здания, куда забралась Штерн, неожиданно оказался один из "Диких кошек". Не дав автоматчику опомниться, Дерси бросилась ему под ноги. Коротко вскрикнув, "кот" рухнул вниз. Автомат, однако, зацепился за карниз и сразу же перекочевал в заботливые руки полицейской. Дерси окинула взглядом чертову стройплощадку, благо с высоты это оказалось возможным. "Раз, два, три... Много. Плевать, справлюсь", — взбодрилась она, начиная спускаться...

— Офицер, не стреляйте, я строитель!***** — метнулся к ней человечек в каске.

Дерси кивнула ему и перезарядила пистолет. Человечек посерел лицом и побежал к огораживающей стройплощадку стальной сетке. Запрыгнул на нее и начал смешно карабкаться вверх. Где-то неподалеку взорвалась граната... Рабочий ойкнул и перевалился на другую сторону.

"Один спасен, — подумала Дерси. — Где остальные, дядя Ящер?.."

доктора!

Через каких-нибудь пару минут, когда все уже было закончено и Штерн сидела в "песочнице", перевязывая то ли сломанную, то ли вывихнутую руку, прибыло подкрепление.

Из первой машины выбежал капитан Лизард:

— Девочка, ты в порядке?

— Все в норме, кэп. Просто устала.

— Не хотелось бы тебя расстраивать, дорогуша, но у нас ОЧЕНЬ плохие новости. Боюсь, отдых тебе не грозит. Кстати, что с рукой? Неудачный захват? Хочешь — отдам тебя на растерзание нашему лучшему специалисту по боевым искусствам? Нет? Ну и зря. Тебе бы все стрелять... — Ящер с неудовольствием оглядел кучу трупов.

— Ладно, кэп, ладно. Я согласна. Ешьте меня с потрохами. Только позовите доктора, а? Эй, есть тут поблизости приличный костоправ?..

я прихожу в себя

Я стащил руки с клавиатуры и потряс головой. Глаза слезились, страшно болела шея. Можно подумать, все тумаки доставались не Дерси, а мне. Право же — пытаться пройти одну маленькую миссию пятнадцать раз подряд — это чересчур... А что будет в полной версии?.. Напарник из числа бывших полицейских? Огромный "интерактивный" город? Много разного оружия? Похоже, что так, во всяком случае пресс-релизы переполнены такого рода инфой, а ведь 10 декабря уже не за горами... Надо бы еще разок пройти этот "Combat Tutorial". На всякий случай...



...Дерси открыла дверцу и выкатилась наружу...

михаил судаков

Комментарии

* "О подкреплении не волнуйся..." Лизард лукавил — прибудет ли подкрепление вовремя, не знал никто. По крайней мере — до выхода полной версии.

** "Есть же идиоты..." Вы угадали, она тоже насмотрелась Blade'а.

*** "...выбежали трое "шестерок" и принялись работать ногами." У местных бандитов мозгов — с гулькин нос, но зато не в меру развит инстинкт стаи. Когда эти амбалы начинают тебя пинать — хочется нажать на "паузу".

**** "...весь свой арсенал приемов..." Чему обучают в полиции? Ударам, захватам, броскам, стрельбе, надеванию наручников, акробатике, вождению машины... Впрочем, я увлекся. Этих подонков Дерси "сделала" голыми руками.

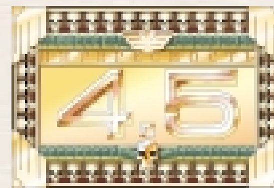
***** "...я строитель!" "Владимир Никалаэвич — прораб..." ("Кин-дза-дза".) "Шутка!" ("Кавказская пленница".)

Urban Chaos
демо–версия

Mucky Foot Productions
Eidos Interactive

10 декабря 1999 г.
25 Мбайт (см. ее на нашем диске)
www.urbanchaos.com
Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium 400), 32 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (4 Мбайта памяти), DirectX 7.0

ГЛАВА V



wheel of time. ограбление без взлома и несовершенство человеческой природы. светлое вчера (господина пэжэ в очередной раз заносит в гости к адаму). шутер, шутер, они сделали шутер! кровавая амазонка. игра — есть! ее не может не быть! в семье не без урода (почему монстры всегда обречены на смерть, несмотря на доблесть и коварство). все на свете фигня! кроме пчел. прикладная эквилибристика и песня камня. теплый дружеский локоть. выигрываете вы — выигрываете спорт



Большинство ограблений, как уже неоднократно доказано милицейской практикой, происходят отнюдь не ночью. Ночью грабитель хорошо заметен, любой милиционер так и норовит проверить у него документы и подозрительный мешок за спиной. А вот когда на улицах бушуют толпы людей с глазами, смотрящими в никуда, и руками, растянувшимися вдвое под тяжестью сумок, грабителю достаточно сделать тупое лицо некавказской национальности — и ни один блюститель порядка ему не страшен.

Наши герои, умельцы из Legend Entertainment, явно смотрели в детстве "уголовную хронику", и вынесли из нее немало полезных уроков. Один из них таков: грабить лучше на глазах у всех, причем по возможности объясняя собравшимся, что именно происходит. Именно правильным учетом особенностей человеческой природы можно объяснить почти полное отсутствие возмущенных криков, когда одним чУдным, но от этого не менее трагичным утром они с важным видом объявили: новаторский геймплей будет только в дефматче. А обещанные (аккуратно так обещанные, нонпарелью[1] в конце забытой богом и людьми Web-странички) элементы RPG, не-шутерные части геймплея и прочие искусы, которых мы в свое время так ждали, как это ни прискорбно, развеялись, как туман тем самым чУдным утром...

светлое вчера (господина пэжэ в очередной раз заносит в гости к адаму)

Впрочем, наша история началась гораздо раньше. Началась, как ей и положено, со слов "жили-были"... Итак, жили-были Талантливые Люди. Они делали квесты лучше всех в мире, они знали Тайну и умели сло-



Здравствуй, дочь моя. Приготовься умереть. МОЧИ!!!

---

[1] Нонпарель (*типогр.*) — самый мелкий шрифт, применяемый в газетах для печати вещей, которые нормальному человеку читать не положено. Также используется в контрактах для перечисления дополнительных условий (чаще всего примерно вот такого плана: "...также ИСПОЛНИТЕЛЬ обязуется возвращать РАБОТОДАТЕЛЮ всю полученную им заработную плату через шесть с половиной минут после ее выдачи в двойном размере").

жить слова одно к другому таким образом, чтобы получился не панельный саркофаг, а готический собор. Они звали себя Legend, и этого названия заслуживали. Мы (надеюсь, в необъятной России найдется-таки второй старик-разбойник, помнящий то далекое время и те настоящие игры, в которые мы играли) ценили их юмор и их фантазию.

А потом представители интеллектуального большинства (извините, в приличной книге прямо называть людей идиотами не принято) перестали играть в игры, где требуется читать. Ибо разучились. Куда как проще тыкать мышкой в одинаковых трехмерных персонажей на фоне одинаковых трехмерных комнат в форме параллелепипеда... И Талантливые Люди поняли, что альтернатив у них не так уж много. Либо тихо умереть с голоду, либо сделать что-то на потребу публике. Первая и вторая древнейшие профессии подняли головы и призывно зашипели, раздувая очкастые капюшоны.

шутер, шутер, они сделали шутер!

Попытки найти-таки свое интеллектуальное меньшинство, смутно припоминающее, в какую сторону перемещают глаза по строчкам текста (помните Callahan's Crosstime Saloon?), закончились так, как и должны были. Костлявая рука голода сжала* худые цыплячьи шеи разработчиков и принудила их продаться в рабство.

Корпоративный монстр (если не помните определение — загляните в НЮЧЕР(м)РУБНСС, опубликованный в сентябрьском номере .EXE) GT Interactive закупил легенду на корню и, как в классическом бразильском сериале, немедленно заставил проституировать и промискуитировать по отношению к жанру, принесшему в свое время неувядающую славу. А именно в срочном порядке перевел квестовую контору на разработку шутеров. Трехмерных. От первого лица.



Долгая дорога в дюнах. В конце дороги нас уже ждут. А терангрилов осталось только на поглядеть.

кровавая амазонка

По логике вещей, затея была провальной. В одну упряжку впрячь не можно коня и трепетную лань, сказал кто-то из великих. И был прав. Но талант, талант, тот уголек, что тлеет в каждом из нас, постепенно заволакиваясь скучным серым пеплом, способен творить чудеса, если его раздуть как следует. А лучший на свете раздуватель угольков — как раз он, голод.



Нашедшему это место первым полагается приз! Читайте эту главу!

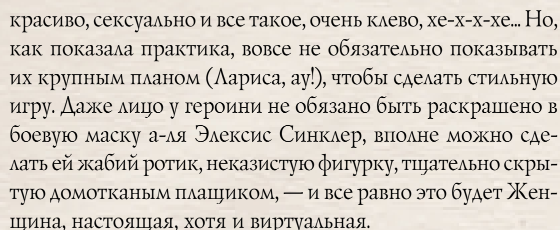
Первый блин, Return to Na Pali, не был супершедевром, но в точку попал. Unreal нуждался в продолжении — и продолжение не замедлило воспоследовать. Казалось, что его делали те же самые люди, и это впечатляло. Устроившись поудобнее, мы читали регулярно обновляемые дневники разработчиков на www.wheeloftime.com, глазели на скриншоты и мечтали об игре, долженствующей соединить гениальные книги, необычный геймплей, создающий чуть ли не новый жанр, разнообразные услады для ушей, глаз и прочих чресел...

Мы ждали — и мы дождались. Обозреватели всего мира (и мы, грешные, вместе с ними) в тихом недоумении запускали игру и видели перед собой очередной шутер, чуть ли не аддон к Unreal. За что?.. За что, родные? Вы же такие умные, с такой богатой историей и традициями, неужели все уже так плохо, и протащить сквозь бдительную цензуру паблишера талант уже невозможно?..

Некоторые обозреватели были слабее, они прошли два-три уровня сингла, поискали там RPG или квест (или даже стратегию!), не нашли, да и бросили, побежали писать разгромные ревью, начинающиеся со слов "замысел не удался, получился обычный шутер". А некоторые, подобросовестнее, решили поиграть чуть подольше, да и подсели[2]...

Вы спросите, при чем тут амазонка? Амазонка здесь присутствует только ради контраста, ибо впервые в компьютерной игре появилась женщина, не выставляющая молочные железы и ягодицы напоказ. Нет, я не имею ничего против грудей и попок, ни реальных, ни виртуальных,

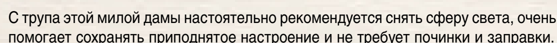
[2] Не обижайтесь, если в эпохальных эпистолярных битвах со Скаром, посвященных тонким деталям дефматча в UT и Q3A (см. Тему), встретите случайные упоминания о терангрилах и печатях, я еще доигрываю...



красиво, сексуально и все такое, очень клево, хе-х-х-хе... Но, как показала практика, вовсе не обязательно показывать их крупным планом (Лариса, ау!), чтобы сделать стильную игру. Даже лицо у героини не обязано быть раскрашено в боевую маску а-ля Элексис Синклер, вполне можно сделать ей жабий ротик, неказистую фигурку, тщательно скрытую домотканым плащиком, — и все равно это будет Женщина, настоящая, хотя и виртуальная.

игра — есть! ее не может не быть!

Собственно, именно Женщина, а точнее — то, как она показана, послужила первым индикатором того, что в новой игре есть что-то. Что-то свое и настоящее, а не нереальное, вчистую тянутое из нереального "движка". Давайте лучше поменяем наших главных героев, хоть каноны и не рекомендуют этого делать, и вместо далеких американцев, в поте лица пишущих игры, последуем за романтической дамой, занятой судьбами Вечности.



С трупа этой милой дамы настоятельно рекомендуется снять сферу света, очень помогает сохранять приподнятое настроение и не требует починки и заправки.

Наша дама, она же Женщина с большой буквы, Элайна Седай, милейшая особа, пусть не очень красивая, зато очень добрая. И по доброте душевной готовая лечь костьми и положить этими же самыми костьми многие сотни ни в чем не повинных монстров и монстриков, покорно выполняющих приказы свыше.

Да, титулованная Айес Седай, которая не может channel'ить[3] и, бедняга, обречена пользоваться терангрилами, но, несмотря на это, чуть ли не в одиночку спасает мир, — это нетипично, у них ведь вся иерархия построена на умении channel'ить, и никакие попытки объяснить это не проходят. Зато для игры это полезно, вместо неограниченной вседозволенности получается вполне традиционный шутер, с поиском оружия, его сбережением на черный день и прочими привычными занятиями.

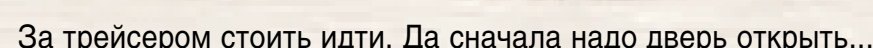
[3] Channel'ить — использовать в своих интересах Единую Силу, извлекая ее из окружающей среды и направляя по нужному руслу. Позволяет не думать о запасах терангрилов.

Но, повторюсь еще раз, если отвлечься от книжных реалий (а это непросто, как можно отвлечься от точных копий каждого уголка Мира Кольца, когда вот они, живые, настоящие, то грозно нависают, то манят уютом?), то обнаружится, что шутер-то очень и очень талантливый. Пусть фанаты горюют, что хитросплетения сюжета проявляются только в видеороликах (а ролики, увы, несмотря на отличные диалоги и очень стильный литературный сюжет, очень и очень слабенькие: те скрюченные артритом паучьи лапки, что присобачили второпях актерам вместо рук, смотрятся просто убого, куда хуже, чем даже обрубки рук в самой игре), пусть любители RPG уходят играть в какого-нибудь "Ревенанта", а мы пойдем дальше.

в семье не без урода (почему монстры всегда обречены на смерть, несмотря на доблесть и коварство)

Для пущей честности сразу же упомянем недостатки, от которых не уйти и которые не пустили Wheel of Time на обложку, в компанию к нашим грандам дефматча. Во-первых, налицо довольно мощное противоречие идеи и ее реализации. Хотелось (и получилось) заставить игрока подбирать себе терангрилы по душе, хитро их комбинировать, используя контрмагию в зависимости от действий противника. Да только скорость игры для такого стиля нужна куда медленнее. Все носятся по миру, как наскипидаренные, и как раз в тот момент, когда хочется не спеша обдумать и выбрать победную комбинацию, приходится плевать на все и гвоздить, гвоздить, гвоздить, гвоздить, гвоздить, гвоздить, гвоздить, гвоздить, гвоздить, гвоздить файерболами, изредка обновляя соответствующий случаю щит... Жалко, дали бы чуть больше времени, и могло быть еще лучше. Эдак, к примеру, Soul Barb + Reflect + пара разных Shield'ов + Fork + Light Sphere + ... — и успех пришел бы...

Вторая неприятность вызвана особенностями "движка" Unreal, способного рисовать почти любые пейзажи, но



За трейсером стоить идти. Да сначала надо дверь открыть...

органически не переваривающего хотя бы пять-шесть монстров в одном кадре. Отсюда взялись и красивости, о которых я уже так много написал, и неприятность: монстры слишком сильны, и их слишком мало. А это приводит к тому, что приходится каждого гвоздить (слово "гвоздить" в периоде), пока не устанет палец на кнопке "fire". Надо же куда-то потратить оружие...

И третья: ну, не подумали программисты. Чуток не подумали. И сделали так, что listen-сервера просто нет. Есть только dedicated, который можно запускать на своей же машине, но, для начала, при этом явно страдает производительность, а во-вторых, он прежде всего жаждет залезть на master-сервер, чтобы там зарегистрироваться, и без этого никого к себе не пустит. Обидно...

все на свете фигня! кроме пчел

А пчелы, как известно, тоже фигня. Так что не стоит обращать внимание на промахи и недочеты, они невелики и не особо напрягают. Лучше взглянуть на радости. Их много, разных.

В комплекте полагается вполне работоспособный редактор всего-всего. Но, строго говоря, до пользования им дело дойдет не скоро: столько готовых радостей в игре. Как насчет сорока (40, и ни на один меньше!) видов терангрилов? То-то же! Некоторые маловеры утверждают, что выбирать их слишком долго (все однотипные, например щиты, собраны на одну клавишу, и для выбора конкретного нужно несколько нажатий), но мы — народ продвинутый, и твердо помним, что в Unreal есть консоль, так что назначить любые клавиши или их комбинации не проблема. Да и вариант по умолчанию весьма вкусен, хотя и не так приятен, как мышиная менюшка в Requiem.

прикладная эквилибристика и песня камня

А какие классные, какие изобретательные враги! Нет, не те скучные троллоки, которых натравливает на нас злобный убивец, а враги, устроенные по совершенно новому принципу, — например щупальца Машадара[4]. Тот белый туман, что с загробным шипением выползает из приличествующих случаю дырок и медленно, но неотвратимо следует за тобой, заставляя необдуманно вылезать навстречу куда более страшной опасности. Или загадочный Myrddraal, умеющий исчезать, попав в тень, и появляться в любой другой тени. Да и боссы (если их можно так назвать) — просто лапушки. К примеру, зеркальная Седай, воюющая приличествующими такому существу видами Единой Силы (счастливица, она явно channel'ит, ей терангрилы собирать не надо)...

Задания, они же миссии. Кто мне сможет назвать еще одну игру, где исследование совершенно пустого, не содержащего ни одного монстра, пространства доставляет неподдельный кайф победы? А где вы видели шутеры, в которых ограничение времени пребывания на уровне не сводится к банальному: "десять секунд до взрыва, а потом..."? Ну а про то, что терангрилы реально позволяют обманывать разработчиков, даже говорить не стоит, сами найдете. Скажу только, что однажды моя природная лень и небольшой запас щитов позволили мне просто подождать в укромном уголке, пока Черный Ветер по имени Мачин Шин успокоится, не убивая ни одного монстра.

Музыка. Мама миа, МУЗЫКА! Роберт Берри (Robert Berry) и Лейф Сорбай (Lief Sorbye), лидер группы Tempest, работающей в жанре Celtic-rock, слились в аудиоэкстазе и породили нечто неописуемое. Там и электроника, и натуральные волынки, и нечто струнное с мощными народными мотивами... И формат MP3, в котором она хранится, означает, что я уже сейчас слушаю и слушаю эту музыку — и в игре, и вне ее! Звук! Суперзвук! Не просто формальный набор выстрелов, а талантливая звуковая атмосфера. Только очень уверенные в себе люди могли вставить в игру тот самый раскат грома[5] и не получить от меня в статье по мозгам. Эти — смогли. Лучшее аудио со времен первого "Квейка"!

Короче, сингл хорош. Сингл великолепен. Но не ради него я нарушил свой же обет: не давать "Наш выбор" играм, где нет шотгана. Мое старое высохшее сердце наполнилось адреналином в тот момент, когда я сыграл первую сетевую игру в режиме Citadel. Собственно, я догадывался, что это будет круто, с того момента, когда впервые прошел тренировочный уровень



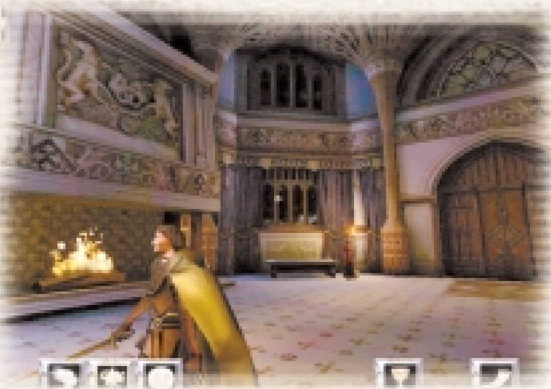
Подумать только, обычная chain lightning, а как классно работает!

[4] За происхождением и генезисом Машадара придется отправить жаждущих к оригиналу — книгам Роберда Джордана (Robert Jordan).

[5] Вы, разумеется, слышали этот раскат грома, его нельзя не услышать, потому что от него падают со стульев и бегут по кратчайшему маршруту: сначала в, пардон, места общего пользования, а потом — к соседям, извиняться. Но до чего же он уместен, зар-раза!

и попробовал "под диктовку" построить свою собственную систему защиты. И потому, даже не успев натренироваться как следует в сингл, я полез в Интернет, искать сервер, до которого родные российские пакеты способны доползти за разумное время. И подсел... Ой, как подсел...

Описывать можно, и я попытаюсь, но для осознания все-таки надо пробовать. Поборите технические проблемы, связанные с пребыванием в России, и отведайте. Не пожалеете. Именно здесь разработчики выполнили и перевыполнили все, что обещали, создали нечто новое и довели его почти до совершенства.



Знакомьтесь, warder. У каждой Айес Седай такой есть, его привораживают в нежном возрасте, потом кормят и содержат до старости.

Защищать безликую комнату с флагом в CTF, безусловно, хорошо. Защищать точно такую же, но в TF, не менее любопытно. Но ощущение, что ты охраняешь не свое добро, давит на мозги и мешает развлекаться. Игра (особенно маленькими командами) вырождается в обычнейший дефматч. Убил — взял — отнес. Вопросов нет.

Теплый дружеский локоть

А здесь... Здесь ты уходишь в разведку, твердо зная, что за твоей спиной остается почти живой организм, Крепость с большой буквы, я даже не постесняюсь назвать ее Цитаделью. Ты сам, своими руками, строил там ловушку, сквозь которую враг будет пробираться, теряя здоровье и уверенность в себе, чтобы найти в конце большой кукиш с маслом! А настоящая печать лежит в неприметном кустике на улице или даже во вражеской цитадели...

Впрочем, такой сценарий вовсе не обязателен, можно и застелить пол ловушками, преграждая дорогу к настоящей печати, и наставить фальшивых хранилищ с монстрами вместо печатей внутри... Свобода — полная. И, что показательно, свобода творчества. Наконец-то каждый игрок стал сам-себе-дизайнером уровней, сам ставит стены и ловушки, расставляет монстров и верит, что именно такой вариант принесет ему сегодня победу. Это — счастье.

Выигрываете вы — выигрывает спорт

А напоследок — традиционный уже конкурс от ПэЖэ. Первому нашедшему, как честно пройти в комнату, показанную на соответствующей картинке (см.!), и приславшему достаточно подробное описание маршрута (от старта уровня до честного входа в показанную комнату), полагается приз — коробка Quake 2 Mission Pack "The Reconing". Пишите на pg@game-exe.ru, как обычно. А для тех, кто ее вообще не найдет, объяснение: есть в Legend (а раньше был в командах, работавших над SiN и Unreal) такой дизайнер уровней, по имени Matthias Worch и по прозвищу Langsuyar. Немец, однако. И есть у него любимый клан — "Clan Ocrana". Лого этого клана Langsuyar и втыкает по мере возможности во все упомянутые игры. На страничку можно не ходить — там ничего интересного. А вот "секретка" — это забавно.

Господин ПэЖэ

Комментарии

* "...рука голода сжала..." Автор, по-видимому, ошибается. Как показали исследования российских честных людей, рука голода действительно костлява, но сжимать что-либо достаточно сильно уже не способна ввиду дистрофии мышц. Так что разработчикам, несмотря на худые шеи, ничего особенного не угрожало.

Wheel of Time

Legend Entertainment
GT Interactive

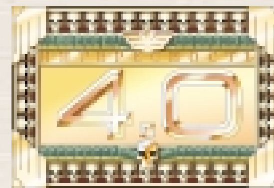
Сложность	средняя
Графика	5
Музыка	5
Звук	5
Управление	4
Сюжет	5



Великолепная, сказочная, неповторяемая и неописуемая архитектура. Роскошный новый вид сетевой игры, подражаний которому мы увидим еще немало. Но, увы, всего лишь шутер, а так хотелось чего-то большего, обещанного нам год назад...

Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4x CD-ROM (рек. 12), SVGA (1 Мбайт), 3D-ускоритель (Glide, Direct3D или OpenGL, лучше всего Glide)
Требуется 500 Мбайт на жестком диске
Официальная Интернет-страница игры: www.wheeloftime.com

ГЛАВА VI



Spec Ops 2: Green Berets. Апокалипсис: вчера и завтра (джунгли!). "Баррет" для "берета" и другие истории. Когда коран писали... сегодня: к концу всех дней

Сайгон... Черт, я снова в Сайгоне. Каждый раз мне кажется, что я проснусь в джунглях. После первого раза было еще хуже. Я просыпался, а вокруг — вообще ничего. Каждый раз, когда я был в джунглях, мне хотелось попасть сюда. И каждый раз, когда я был здесь, мне хотелось вернуться в джунгли...

Doors, The End. Круг вращения лопастей сквозь сигаретный дым, старые снимки и "Кольт" у края. За слепящими щелями жалюзи яркий свет и жаркое марево. Нехотя, легко пощелкивая, кружит вентилятор. Его лопасти походят на винт вертолета не больше, чем вертолетный винт — на лопасти вентилятора.

Вы когда-нибудь думали о том, что это значит — "джунгли"? Джунгли нельзя описать, никому еще это не удавалось. Как бы они ни выглядели, джунгли — это место, где внешняя сторона не имеет значения. Джунгли — это образ, состояние, зона, которые описывается лишь одним словом — "джунгли".

Джунгли — это мы. Наше подсознание, вывернутое наизнанку и оставленное корчиться среди болотного тумана. Звуки джунглей — это шаги, собственные шаги и дыхание, оглушительно громкое. А еще — квакающие выкрики патрулирующих таиландцев, или гортанная речь северного корейца, предательски приглушенная береговой впадиной.

Я люблю Spec Ops. Да и как можно не любить первенца? Не спорю, избалованные, мы от многого успели отвыкнуть. От красных ориентирующих росчерков, сопровождающих каждый выстрел. От полоски энергии и бойца, который никогда не захромает после падения. От красноречиво исчезающих трупов, наконец. Первая игра "про спецназ" была аркадой, и тут уж ничего не поделаешь. Но... там были джунгли. О чем вы думали, съежившись в обнимку с двенадцатикалиберным дробовиком между уродливых корней, под вечным серебристым дождем? Туман в окулярах был настоящим. Бой был настоящим. Атмосфера была настоящей. Вы думали о том, что вы — в джунглях.

Джунгли — это река. Мутная, малоподвижная, с крутыми склонами берегов. Даже по центру ее, по стремнине, можно идти. По пояс в воде, экономя движения. Глядя на смутные контуры наверху.

В первой части каждая кампания была эскизом, небрежным наброском темы. В Spec Ops 2 пять кампаний, и они далеко не равноценны. Развивая прежние идеи, Zombie заточила каждую под определенный тип боя, под четко сформулированные тактику и вооружение. Бой на открытом пространстве, в лесополосе, в джунглях, в каньоне, в закрытых помещениях (те самые close-quarter battles, за которые SWAT 3) — своего рода тренажер по выживанию, комплексная учебная полоса. Задания не важны. Прежде чем добраться до цели, какой бы она ни была, надо выжить.

Обычно о таких вещах так прямо не говорят, но "движок" Spec Ops 2 на редкость отвратителен. По традиции, вместе с климатическим условиями меняются все детали, до униформы напарников включительно, и каждый антураж по-своему неприятен. Домики в лесах СевКореи, похожие на коробочки из-под пластилина,



На фоне снега и спецназа — полет осколков, непревзойденный по красоте. Теперь я понимаю маньяков–террористов из фильмов. Самоподрыв — это эстетика и искусство.

стерильные карьеры Пакистана, белое убожество Арктики, сомнительный многопалубный контейнеровоз в Германии, прочно застрявший между R6 и H&D. А еще есть Таиланд... и джунгли.

"Баррет" для "берета" и другие истории

Фигурки напарников могут выглядеть по-кошачьи грациозными, когда захотят этого, но на своего бойца со стороны лучше не любоваться. Вид от третьего лица отжил свое вместе с автоприцелом. Теперь есть лазерный целеуказатель — великолепно сделан, вблизи маркер луча расплывается вытянутым пятном, вдалеке — фокусируется. Любая попытка использовать вместо dot вульгарный желтый крестик прицела — вопиющее преступление против хорошего вкуса. Да, цель поймать трудно. Так на то и даны трассирующие. Можно корректировать даже огонь из автоматического дробовика NeoStad — если вы не видели трассирующие выстрелы из дробовика, то вы не видели ничего.

Ограниченный окуляром оптический прицел на винтовках, в инфракрасном режиме наливающийся красноватым мутным светом. Для штурмовых винтовок наблюдается очень любопытный эффект: при стрельбе очередью сразу после первого выстрела через прицел только и видно, что рвущиеся из дула вспышки пороховых газов. А при отсутствии переключения режимов стрельбы это чревато...

С точечной системой попаданий люди из Zombie явно перестарались. Может, в Spec Ops 2 и существует способ уложить кого-либо с дальней дистанции одним выстрелом из штурмовой винтовки или пулемета, но мне этот способ не известен. Заодно с безвозвратно утерянной способностью что-либо разглядеть в прицел это заставляет распрощаться со снайперским режимом у верного карабина M4 или таких чудесных экспериментальных игрушек, как "Вектор" или "Роки Пэтриот". Дискредитируя доброе имя L96A1 или M82 "Баррет", пуля крупного калибра совершенно лишена какого-либо останавливающего воздействия — или он при попадании упадет, или продолжит бежать, третьего не дано. Даром что в ближнем бою, используя пулемет "Хеклер-Кох" (не путать с обычным МП5), можно заставить оппонента завертеться волчком. Кровь тогда хлынет рекой, и поле боя, когда исчезнет труп, предстанет во всей красе — россыпи гильз, следы ботинок и темные потеки, да красиво скользнувший в сторону пистолет-пулемет.

Как легко заметить, список доступного оружия беспрецедентно огромен: от АК-47 до "Узи" с глушителем. Для облегчения процесса экипировки имеются условные классы бойцов. Помимо оружия выбранный снайпер (или подрывник) наделяется спецсредствами, соответствующими образу подрывника (или снайпера). Ослепляющие, дымовые и осколочные гранаты, пластиковая взрывчатка, противопехотные мины M18 типа "Клеймор". Условно-аркадные аптечки, полностью восстанавливающие условную полоску энергии. Впрочем, об этом особо беспокоиться не придется — в ближнем бою убивают мгновенно, а вражеские снайперы дьявольски эффективны. Кстати, пока что Spec Ops 2 — единственная игра, где местоположение снайперов действительно отслеживается по вспышкам выстрелов. Условна и грузоподъемность — нагруженный под завязку пехотинец весьма резво снимает с тел извечные "Узи" и "Калаши", а то и тяжелые пулеметы на сошках. Исключение составляют только снайперские винтовки, которыми все нормальные люди брезгуют.

Когда коран писали...

А еще здесь изумительные взрывы. Взрывы пехотных мин, из-за которых в Пакистане вперед пускают мирных граждан в белых одеждах, и потом аккуратно идут цепочкой, след в след (следы вообще полезная вещь — могут выдать сменившего позицию снайпера, маршрут патруля. Беда в том, что на снежно-белой арктической поверхности вскоре становится так натоптано...). Взрывы гранат из "подствольника" M203 или гранатомета HK69A1. Взрывы зарядов пластиковой взрывчатки. Близкий разрыв, падающие тени, красный дым и



Джунгли, темные берега... Посмотрите на этот кадр. Через некоторое время вы заметите, что глаза отвести очень трудно. Джунгли притягивают.



Северная Корея через фотоувеличитель. Что там, в глубине?





Это скорее из "Взвода", чем из "Апокалипсиса". Вся ярость взрыва в темноте.

взлетевшие ошметки — очень много ошметков, осколков, рябящей в воздухе летающей дряни. В спутниковом режиме получается труднозабываемое батальное полотно. Крохотные фигурки, язычки выстрелов, и вдруг — растущий цветок пламени.

Да страшный, до жути реалистичный полет сломанных кукол с нелепо раскинутым конечностями.

сегодня: к концу всех дней

Spec Ops 2 следует делить на две части — джунгли и все остальное. К джунглям с небольшой натяжкой можно отнести и корейский лес. Все остальное — это треск очередей, вспышки и такие родные дезориентирующие красные траектории выстрелов. Враждебно настроенных личностей очень много — часовые, патрули, да еще непрерывно набегающая со всех сторон подмога. Со снайперской винтовкой просто не успеваешь отбиться — в ближнем бою на напарников полагаться не стоит. В ближнем бою побеждает тот, кто выстрелит первым. Хотя и проявляют они инициативу, и лезут в самое пекло, принимая огонь на себя, но в таком хаосе ничего не стоит беглым огнем со страху положить половину своих. Когда неизвестно, откуда наскакивает темный силуэт, его в инфракрасный прицел разглядывать не будешь... Сходу перевел красную точку лазерного целеуказателя, да вкатил полную обойму в грудь. И аркадная система распознавания дружественных целей не поможет. На открытом пространстве спасут только крупный калибр и скорострельность. Соревнование "у кого пушка больше", сплошные M203, M249, M4 и M240 кругом.

В джунглях все иначе... Там практически нет движения. В джунглях главное — ожидание. Ожидание с большой буквы. То, что еще в первой части получилось лучше всего. Ожидание у корней дерева с M203 (исключительно из-за "подствольника") или снайперской винтовкой. Только эти два вида оружия котируются в джунглях. Эти два вида, бинокль, да еще умение не торопиться, ползти по сантиметру, дожидаясь, пока противник обнаружит себя. Когда он себя обнаружит — я его убью, так или иначе, поймав ли в окуляр, или просто обрушив все деревья в его секторе разрывами гранат. Это сделать очень легко. Проблема в том, что я тоже могу себя выдать, и тогда противник сделает это со мной.

Я буду сканировать темный берег в бинокль и ждать. Снайпер там. Я видел вспышку и слышал выстрел. Если я шевельнусь, он меня достанет.

Я буду ждать, пока не кончатся дни...

Каждый раз, когда я здесь, мне хочется вернуться в джунгли. И каждый раз, когда я в джунглях, мне хочется вернуться сюда.

фраг сибирский

Spec Ops 2: Green Berets

Zombie
Ripcord Games

Сложность	средняя
Графика	3,5
Музыка	3
Звук	4
Управление	3,5
Сюжет	4

Я помню джунгли. This is the end.

Windows 95/98, Pentium II, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), DirectX 6.0, 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D

Официальный сайт игры:
www.zombie.com/games/spec2/spec2.html

ГЛАВА VII



interstate '82. пролог. уильям блейк с большой дороги. шесть лет и два года. деградация, тихое зло. о, счастливчик. финал (никогда не грози южному центру!)

Год 1982-й. Где-то на юге США. Ночь. По пустынной дороге мчится пара автомобилей. Пока водитель первой лихорадочно вызывает кого-то по радио, пассажир второй палит из пистолета по колесам преследуемого. Наконец, попытки второго вознаграждаются громким хлопком, преследуемую машину разворачивает в облаке искр и дыма. В непроглядной темноте рубином светится раскаленный тормозной диск, неподалеку застывают лучи огромного лимузина преследователей. Камера наезжает на передний номер лимо. "URFKD". Очень поэтично. Неизвестный бард за кадром нараспев читает стихи о подвесках, цилиндрах и тормозах.

1976-й. Где-то на юге США. Ночь. По пустынной дороге мчится пара автомобилей, оранжевая с черным Piranha и темная Manta. Характерный треск пулеметов и взрывы мин тонут в надрывном вое двигателей. Наконец, преследуемый оказывается в тупике и совершает последнюю ошибку, покидает бронированный салон своего авто. Огромный белый лимузин с парой крупнокалиберных пушек на крыше и чернокожим за рулем прибывает к месту развязки слишком поздно, он не успевает спасти владелицу оранжевой "Пираньи". Черный гангстер становится наставником ее младшего брата, учит его "правильно" водить вооруженную до зубов машину — только для того, чтобы шесть лет спустя тот увидел несущийся прямо в водительскую дверь массивный бампер тяжелого лимузина с номером "URFKD".

уильям блейк с большой дороги

1999-й. Москва, РФ. При свете крохотной ночной лампы читаю собственную рецензию на Interstate '76, датированную мартом 1997 года. С одной стороны, это попытка восстановить в памяти атмосферу игры более чем двухлетней давности. С другой, погружение в приятную ностальгическую нирвану. Каждый серьезный игрок рано или поздно испытывает желание поговорить о былых хитах, рассказать кому-нибудь, какие шедевры отливали тогда и как плохо сейчас. I'76, безо всяких сомнений, один из таких хитов. Я до сих пор вижу желтую пустыню, убегающую вдаль ленту шоссе, чувствую горькую досаду при виде однозначной цифры на счетчике патронов к пулемету или радость от полного восстановления моим карманным механиком усиленного V8.



Вообще–то, у этой модели пластиковый кузов, который пойдет трещинами от любого удара. Склеивай потом такую "модельку"...

1997-й. Москва, РФ. Моему восхищению игрой нет предела! I'76 гораздо больше, чем любая аркада. Постойте, кто сказал "аркада"? Это стопроцентный симулятор. Детально воспроизведенная модель великолепной Piranha, расчет повреждений основных узлов и агрегатов автомобиля, в зависимости от точки попадания или столкновения, плюс крайне убедительная физика. Причем степень повреждения каждой детали докладывается в конце миссии вашим личным механиком — вкупе с предложением выбрать несколько самых необходимых на ваш взгляд агрегатов из подобранного на поле боя хлама. На ремонт или установку, разумеется, также затрачивается уйма времени. Думать, просчитывать варианты, рисковать и побеждать — это настоящий Interstate.

1982-й. Младшая сестренка Грува (Groove) звонит Торусу (Taurus), тому самому черному, который так любил огромные

белые лимузины. Грув бесследно пропал, и Скай (Skye) начинает беспокоиться. Торус прибывает на встречу на шикарном Ferrari синего цвета. Передний бампер и крышу спортивного автомобиля, как и положено, украшает пара легких пулеметов. Да, он поможет Скай отыскать своего старого друга, но не более того. Торус отошел от дел, он больше не ищет неприятностей. Беседа на повышенных тонах завершается почти детской просьбой Скай: "Торус, прочти стихотворение". И в радиоэфир отправляется очередная порция автомобильной лирики самопального афроамериканского пиита.



Стоять около машины одно удовольствие. Такая хищная, такая красивая, такая мощная. А кататься ску–у–учно!

шесть лет и два года

1999-й. "Движку" I'82, несмотря на все уверения пресс-релизов, что он новый (не верю — а потому буду клеветать), пожалуй, недавно стукнуло пять лет. Солидный возраст. I'76 появилась на свет через два с половиной года после Mechwarrior 2. Еще спустя два с половиной года, в ноябре-99, свет увидела I'82. И что вы думаете? Я с удивлением узнаю старого знакомого. Удивительно, но он жив. Толстый слой грима, наложенный художниками Activision, уже не может скрыть угловатость его скул, геометрический примитивизм анатомии. Старичок хвастает полной поддержкой акселераторов и зеркальными отражениями в воде, но по своей сути он остался самим собой.

1982-й. Торус и Скай въезжают в Лас-Вегас. Они пытаются обнаружить одного из информаторов Грува. Хоть какая-нибудь ниточка! К несчастью, Скай решила взять позывной своей давно почившей сестрички, и его случайно пеленгуют бойцы местной банды. Когда-то они знали Джейд (Jade), причем не с лучшей стороны. Иначе зачем лезть на рожон, едва заслышав знакомый позывной?

1999-й. Лас-Вегас выглядит кошмарно. С таким же успехом Activision могла назвать это место "Москвой" или "Кейптауном". Несколько одинаковых цветастых коробок призваны изображать дома, пространство между ними, очевидно, улицы. Больше ничего. Город бесстыдно ходит в чем мать родила. Автомобили, о святые потроха, выглядят не лучшим образом. Не узнать в них силуэты "Корветов", "Порше", "Феррари" и прочих модных моделей начала восьмидесятых невозможно, но в остальном... Сравнить эти поделки с изящными моделями I'76, игры двухлетней давности, все равно, что поставить на одну модельку китайский Matchbox пятидесятого масштаба и королевское изделие Burago в масштабе 1:8. Ощущения самые мерзкие — так может выглядеть старый бомж-пьянчуга, в котором вы неожиданно узнаете своего бывшего сокурсника, блиставшего интеллектом на выпускных экзаменах. Внутри странная пустота, разочарование. Неужели им пришлось работать два года, чтобы слепить эту пародию!

деградация, тихое зло

1976-й. "Follow me. I know a shortcut". Следовать за Торусом даже на самом первом задании достаточно сложно. Заботлив, но тверд. Перед прыжком держать 80 миль, входить четко, без бокового угла. Повороты проходить не сбавляя скорости. Развернуло? Быстрее! Время, время, время! Потерять из виду Торуса автоматически означает приобретение массы неприятностей на свою голову. Только бы справиться с машиной, с этим оранжевым зверем Джейд.

1997-й. За рулем "Пираньи" приходится быть не менее сосредоточенным, чем при маневрах в настоящем московском потоке. Осторожнее с газом, особенно на поворотах. Неплохо также научиться пользоваться пониженными передачами автоматической коробки и привыкнуть к расположению задней передачи. Если срочно понадобится выйти из-под огня, времени искать нужное положение рычага просто не будет.

1999-й. Происходящее напоминает ночной кошмар. В I'82 убито или искалечено все, что только можно представить. Нет торпеды, нет коробки передач. Машина двигается, как тот самый "Матчбокс", который детишки с удовольствием возят по деревянному краю песочницы. Система повреждений агрегатов ушла в прошлое, к Джеронимо и Робинзону Крузо. Вместо нее в нижней части экрана красуется длинный, колбасного вида, зеленый "бар". "Жизнь" автомобиля, коллеги. Когда HP[1] доходит до маленькой желтой черты, на экране начинают моргать лампочки. Якобы отказал двигатель или еще что-нибудь. Ужасная глупость!

1976-й. Never get out of the car! You hear me, Man?

1982-й. Грув найден, компания снова обрела Скитера (Skeeter). Теперь, когда на хвосте у Торуса висит SSS[2], друзья возвращаются в Лас-Вегас. Но входы и выходы плотно перекрыты полицией. Поднаторевший за последние шесть лет в работе "под прикрытием", Грув советует воспользоваться системой подземных туннелей. Адски опасная затея! Торусу приходится бегом, с пистолетом наперевес, проникать внутрь и открывать очередные ворота. Противники, разумеется, не испытывают подобных неудобств. Они следуют советам самого Торуса шестилетней давности — спокойно давят и расстреливают несчастного рифмоплета из безопасных глубин своих авто.

---

[1] Разумеется, Health Points — в самом саркастическом понимании термина.
[2] Super Secret Service — китчевое название, в пику службе охраны президента США Secret Service.

1999-й. Сначала публика высоко оценила затею Activision. Менять машины, возможность просто выскочить из грозящего взорваться авто — гениально! До релиза никто так и не подумал, что если машины можно бросать, то система постепенных апгрейдов на протяжении всей игры просто перестает быть актуальной. Кроме того, авторы столкнулись с проблемой торпед. Ведь автомобилей много! Лучше внутренности авто совсем не рисовать, правда? Держать целый автомобильный парк тоже как-то неправильно. Словом, если вы все-таки поменяли машину в ходе миссии, старая будет навсегда потеряна для вас.



Моя мечта. На ней можно установить башню от танка и нож снегоуборочной машины. Никто и не заметит.

1997-й. ...стараться не идти в лобовую. ...девяносто процентов повреждений наносятся при столкновениях.

1999-й. Столкновения в I'82 не отслеживаются в принципе — при отсутствии специального бампера на машине. Любой противник на протяжении всей игры может быть быстро прикончен всего лишь парой пулеметов. AI незатейлив, у него даже не возникает мысли свернуть в сторону и выйти из-под вашего ураганного огня прямой наводкой. Остается медленно сдавать назад и не забывать стрелять. Тактика победителей!

о, счастливчик

1997-й, 1976-й. Скитер просто бесценен. Он может одновременно перебирать новый движок и ставить другой на вашу "Пиранью".

1999-й, 1982-й. Друг познается в беде. Скитер всегда с удовольствием заменит вам одну пушку на другую. За пару штук баксов. Нет денег — нет пушки (несмотря на то что вы путешествуете одной командой и Торусу приходится постоянно спасать грузовичок Скитера от бандитов). Господи, как хорошо, что машины не надо ремонтировать! Повреждения самоисцеляются к началу следующей миссии.

1997-й, 1976-й. Грув составляет хорошую пару Торусу. Решительный, стильный, находчивый — Джейд могла бы им гордиться.

1999-й, 1982-й. На протяжении всей I'82 характер Грува все больше удивляет вас. Как можно было играть в I'76 роль такого отстоя? Этот человек все больше похож на Скитера. Теперь уже Грув и Скитер составляют комический дуэт, имя которому Beavis & Butt-Head.

1999-й, 1982-й. Физика больше не имеет особой власти. Можно упасть с обрыва и остаться в живых. Можно совершить настолько головокружительный прыжок, что машина сделает "колесо", прокатится на переднем и заднем бамперах. И ничего! Зато стоит Торусу сверзиться с крохотного пригорка, когда он находится вне машины, как смерть настигает отважного афроамериканца.

1999-й, 1982-й. Вертолеты, изображающие летающие тарелки. Стреляющий по автомобилю лазерный спутник. Конфликт "Иран-контрас" и никарагуанские девушки-коммандос. В голове какая-то каша. Подпиливание столбов в туннеле и мачт ЛЭП. Оснащенные лазерами джипы. Расстреливающие мирных граждан Лас-Вегаса ракетные установки. Полная и окончательная паранойя.

финал (никогда не грози южному центру!)

1976-й. Торус — Свингеру (Swinger): "Грув, что ты скажешь, если узнаешь, что через шесть лет будешь ходить в гавайской рубахе, хлебать ром в своем маленьком вагончике на колесах и хромать на левую ногу?"

Свингер — Торусу: "Торус, дружище. Ты опять объелся ЛСД? Чувак, мы же договорились еще месяц назад..."

Оранжевая "Пиранья", белый лимо и старенький вэн исчезают за горизонтом. Кажется, что шоссе уходит прямиком к восходящему солнцу. Сквозь радиопомехи доносится голос Торуса, торжественно декламирующего очередную поэму.

александр вершинин

Interstate '82

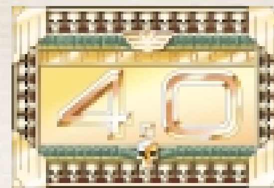
Activision (разработчик/издатель)

Сложность	средняя
Графика	2,5
Сюжет	4
Музыка	5
Звук	3,5
Управление	4

Чрезвычайно неудачный сиквел к Interstate '76. По-прежнему классный саундтрек и кинематографичный вступительный ролик не способны вытянуть откровенно халтурную игру. Былое очарование испарилось. Серьезная боевая атмосфера I'76 умерла. Остались только растерянные фанаты. ББ ры-да-ет.

Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, 400 Мбайт на HDD, 3D-ускоритель, DirectX 7

ГЛАВА VIII



Slave Zero. Хана-Би (вы видите город). Цельнометаллическая оболочка: "Акира" и "Мононока", история войны. Фейерверк. Принцип Омх (это вас не убьет)

Верху вы видите город. Огни похожи на снегопад — мириады осыпающихся искр, а за ними — другие искры, и еще мириады позади этих искр. Холодная голубизна рядов узких, пронзающих бесконечность башен с редкими вкраплениям красных фонариков, подслеповатые желтые глазки примыкающих зданий, яркие зеленые огни нависших комплексов... Три цвета головокружительно далеких окон вместили в себя бездну. Их блики пожирают друг друга в безумной борьбе на серых стенах.

Тяжкий багровый глянец вокруг уродливых татуировок рекламы. Пульсируют изгибы запертого в неоновые трубки голубого огня. В верхней пропасти умирает приглушенное сияние голографических экранов. И острое движение кромсающих пространство прожекторных лучей.

Поднимите голову — вы увидите город. Это не преувеличение. Огней так много, что хочется кричать. Фейерверк огней. Неон, прожектора, голограммы и снова неон — кажется, что искры замерли перед падением, светящийся снег завис в воздухе. Стоит двинуть камерой, и взбесившийся неон голубыми разводами обрушится в никуда, из бездны в бездну, а ряд башенных окон будет скользить, скользить, скользить непереносимо долго.

В Slave Zero стараешься не смотреть вверх — огней так много, что хочется кричать. Глядя на них, понимаешь, как должен выглядеть ад. В ледяной бездне ада нет пламени, только одиночество и неон.

Цельнометаллическая оболочка: "Акира" и "Мононока", история войны

На медленно плывущей платформе мигает рекламный щит. Траектория движения платформы — между двух башен, в стороне от буксиров и летающих автомобилей, высоко над монорельсом. Монорельс идет параллельно узкому мостику над холодной пропастью, сверху опускаются темные решетчатые конструкции.

Величественное спокойствие города существует независимо от действия. Slave Zero и не подозревает о своей способности вызывать страх высоты. Город — досадное недоразумение, помеха, побочный эффект. То, что происходит внизу, не имеет к нему ни малейшего отношения. Обрушиваются монорельсовые пути и специально к этому предназначенные конструкции, взрывается платформа с рекламным щитом, падает сбитый буксир, грузовики подхватываются с проезжей части железными клешнями и используются, как булыжники, полыхают цистерны с горючим, сметаются с крыш небольшие надстройки, улицы в огне, но вверх, в вакуумный холод бездны, победителю лучше не смотреть. Городу столько же дела до разрушающих все вокруг боевых машин, сколько стальным убийцам — до мельтешащих под ногами крохотных фигурок мирных граждан.

Infrogrames пожрала Accolade. SZ прошел долгий путь со времени обещающей "демки" и явился на этот свет как раз тогда, когда о нем утихли все разговоры. Он принес с собой практически все, что было обещано, плюс то, что обещано не было. Архитектурой вертикального мегаполи-



Прожектора над крышами мира. Когда–то так делал Кинг–Конг.



Сияние, перекос камеры, — взрыв есть хаос.

са восхищаться бессмысленно — она абсолютна, существует в ином измерении, измерении незамутненной красоты, и поступить с ней можно только одним способом — полностью игнорировать. В любом другом случае остальное оказывается лишенным всякого смысла.

Вы когда-нибудь задумывались о том, что представляет собой пресловутая "сумасшедшинка", скрытая ненормальность, отличающая настоящую игру от игры не столь настоящей? Почему целое, согласно принципам холизма, оказывается чем-то большим, непохожим на сумму своих составляющих? Больше всего SZ напоминает собственный рекламный ролик. Ну, нарезанную из самых ударных эпизодов последовательность ярких сцен, призванную привлечь внимание. Один большой взрывной рекламный клип. И при этом в нем есть та невероятная легкость, ненавязчивое самоуверенное изящество, что отличает действительно хороший ролик. Оценивать SZ надо не по частям, в процессе, на ходу, а исключительно как завершенное целое, на почтительном расстоянии. Чтобы преодолеть предательскую ненавязчивость спрятанной сумасшедшинки.

Странная прерывистость движений, характерная для аниме, как нельзя больше подходит многометровым боевым роботам. Да, не будем стесняться, прятаться за терминами "шагающий скафандр", или "цельнометаллическое альтер-эго", или даже "сервомоторная оболочка". Перед нами самые настоящие боевые роботы и, как ни странно, настоящее аниме. Во всем — от сражений до сюжета. От эстетики до стилистики. Или, может быть, если принять за точку отсчета Shogo, — удачный европейский закос под аниме. В классическом технотриллере "Акира" спецэффекты застилали экран. Улицы SZ взрывоопасны. Чуть что не так — и пулеметные очереди танцующими фонтанчиками прошивают стены, плазменные разряды опаляют, оставляя черные дымящиеся следы, взрывается все, что может взорваться, обрушиваются мосты между зданиями, подымается густой черный дым. Врагов много, и атакуют они одновременно — о том, чтобы аккуратно перенести огонь, нечего и думать. Просто крушишь все вокруг из пулемета, засаживаешь ракетами с плечевой пушки, разрушаешь, давишь, калечишь в ближнем бою с пьянящей яростью берсерка, а в огне, двигаясь какими-то невероятными грациозными урывками, умирают они. Получивший свое тяжелобронированный робот вспыхивает электрической паутиной, изгибается в агонии и, в гармонии с движением бушующей вокруг смерти, оседает — и это тот единственный в SZ и аниме момент безукоризненно, безупречно плавного движения. Хотя мне больше нравится "Принцесса Мононока", с восхитительно хрипловатым голосом волчицы.

фейерверк

Конструирование правильных боссов — искусство высокое. Настолько, что те немногие, кому удавалось изобретать в конце каждого уровня механических чудовищ, непохожих друг на друга, прославились и отхватили по бас-

сейну с обогревом еще во времена восьмибитных приставок. Как говорится, даже сам Эйнштейн вряд ли бы преуспел, если б в год выходило несколько десятков первоклассных работ по физике, причем половина — только по его конкретной теме, и те ребята были настоящими гениями. Иногда по ночам я вспоминаю до жути абстрактных тварей, упорно отказывающихся умирать. В наше время игра с боссами — исчезающий вид. А игра с хорошими боссами — реликт, археологическое недоразумение. И в Slave Zero боссы хорошие. У людей из пожранной Accolade были достойные идеалы и хорошие учителя.

Как приятно услышать паническое уведомление о том, что "дредноут "Немезида" прибывает на второй путь", и нос к носу столкнуться со свалившейся из-за домов серой тушей боевого корабля. Подавить его пушки своим ураганным огнем, непрерывно смещаясь, уйти от десантирующихся полчищ и в высоком прыжке нанести последний удар из плазменного шотгана... Налететь на лабораторного монстра, обрывающего шланги и трубки, разбрызгивающего слизь и крушащего стекла инкубаторов с эмбрионами своих сородичей красным лазерным лучом. Оружием, кстати, товарищ Слэйв увешивается по полной программе. Многоствольный пулемет за спиной, плазменная пушка в руках, ракетная установка на плече. Скорострельность, площадь поражения и огневая мощь. Плюс апгрейды — следить за продвижением той же плечевой установки куда как приятнее, если под конец она увеличивается в размерах раза в четыре. И выстреливает самонаводящиеся ракеты с разделяющимися боеголовками... Фейерверк. Хана-би.

Попадаются и вовсе замечательные находки. С одним усеянным шипами летающим приятелем разбираемся в постепенно заполняющейся кислотой цистерне... Непрерывно вверх, вверх, по спирали, подхватывая патроны и энергию, вверх по наклонной трубе, отстрелялись, и снова вверх — зеленая мерзость уже под ногами. Запертый под самым потолком, ты должен убить мерзавца до того, как вас обоих накроет кислота, шипящая богиня коррозии.

принцип омх (это вас не убьет)

SZ верен букве закона классической консольной аркады, где нельзя останавливаться, или упадешь и будешь мертв. Принцип велосипедиста. Патроны расходуются с дикой скоростью, но боезапас пополняется еще быстрее. Убить могут в мгновение ока, но энергия полностью восполняется чуть ли не после каждого поваленного врага. Экскортируя повстанческий конвой по канализационным туннелям — белые пенные хвосты за катерами в мутно-зеленых сточных водах, вот вам еще кое-что из "Акиры", — надо бить механических пауков, не прерываясь ни на секунду, бить в движении, при поиске обходного пути в переплетениях труб, в отчаянно долгое время ожидания, пока не откроется очередная дверь-диафрагма, а они все лезут и лезут, из отводных туннелей, из специальных генераторов, из-под воды и с потолка — армии, полчища, легион. Или повстанческую базу удерживать, или особо ценные эмбрионы Хранителей, или поезд неприятельский преследовать... Хотя история с конвоем будет покруче.

И звук... Грохочущая, как монорельсовый поезд, техно-музыка с вибрирующими, исподволь проникающими в сознание механическими призывами ненависти. Ненависти к человечеству. Снова, снова и снова... Если бы ненависть могла сжигать, одной фразы хватило бы, чтобы испепелить мир. Это очень забавное ощущение — когда тебе признается в вечной ненависти бездушная сверхтоталитарная машина. У кого нет рта, но кто должен кричать?

Как видно, с отдельными элементами SZ все в полном порядке. Но в целом, оценивая с безопасного расстояния, замечаешь худший из грехов — неупорядоченность. От канализационных труб через местный даунтаун, неоновую роскошь и искусственные сады среднего города, вверх, через паутину монорельсов к высоте высот — лаборатории и дворцу главного плохиша, развлекающегося удушением собственных полководцев. Бег по туннелям, война на улицах и сражения на вопиюще открытых пространствах в духе MDK не могут быть равноценны. SZ не хватает единства, его мир собран из самых разнородных, не подогнанных друг к другу деталей. Беспорядок и городская двусторонняя бездна — вещи злые, несовместимые. Гармония аниме такого не терпит — и Slave Zero не станет культовой игрой, как "Шого". Помнится, некая Revolution Software умудрилась выразить ту же самую безысходность мегаполиса одной пугающе простой фразой: "Beneath a steel sky". Пример единого стиля и четкого взаимодействия.

фраг сибирский

Slave Zero

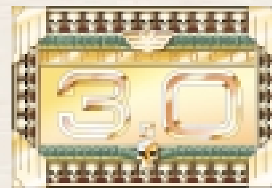
Infrogrames (разработчик/издатель)

Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	4,5
Музыка	5
Управление	5
Сюжет	4

Товарищ Shogo, вы можете спать спокойно. Это вас не убьет.

Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0, 3D-ускоритель с самыми свежими DirectX 7.0-драйверами
Наблюдаются проблемы со звуковыми картами, не поддерживающими hardware-обработку звука (EAX, A3D)

ГЛАВА IX



test drive 6. я напрашиваюсь в гости. из россии с презентом. наглядная агитация. попробуйте сами! я "беру интервью". пятый — лишний

Я нерешительно переминался под дверью офиса и прислушивался. Неистребимый инстинкт халявщика позвал меня сюда и потребовал совместить рецензию на Test Drive 6 с интервью с легендарной Fear Factory[1]. А идти против инстинкта — последнее дело.

За дверью стоял дикий шум. "Фабриканты страха" ретепетировали?..

— Дино, да выруби ты этот Edgecrusher[2], сил моих больше нет! — Голос Бертона балансировал на грани умоляющего и угрожающего. Надо было вмешиваться. Отстучав на двери сигнал "SOS", я толкнул ее внутрь...

— Здравствуйте, товарищи музыканты!

На меня смотрели четыре изумленных глаза (кого-то явно не хватало).

— Парень, ты к Реймонду? — Это был Дино. В его голосе звучала надежда. — Он ушел за дисками*. Вернется не раньше чем через неделю. Закрой дверь с той ст...

из россии с презентом

— Стоп-стоп-стоп! Это трагическая ошибка, я вовсе не к Реймонду-который-вернется-через-неделю! — Дино осекся на слове, и его глаза наполнились не предвещавшей ничего хорошего меланхолией. "Это, наверное, из-за моего акцента..." — подумал я.

— Господа, я из России и к тому же с презентом. Небольшим! — Мой голос был торжествен, а интонация не могла не вызвать сочувствия. Про акцент ничего не скажу. В гробовом молчании я стащил со спины рюкзак и извлек из него "компакт" с Test Drive 6, попутно оглядывая комнату. Стены были увешаны плакатами Beastie Boys, Chemical Brothers, Public Enemy и Kraftwerk, а в углу стоял он, компьютер. На котором крутился... я понимаю, это дешевый ход, но ведь так и было! Они юзали древний... Test Drive 5. Я поморщился.

Между тем слово "презент" магическим образом подействовало на дремлющего в кресле Кристиана: парень встряхнулся и, покосившись на монитор (с пятым Test Drive, не забыли?), почему-то заорал, осклабившись во все 32 зуба:

— Из России?! Я люблю Россию! У вас очень забавные города**! О'кей!

— У вас не лучше, — сказал я по-русски. — I love your country too! No pasaran! — Моя улыбка была ровно на два зуба ярче.

— Итак, господа, у нас очень мало времени. Дорогая редакция поручила мне показать вам новое творение Pitbull Sindicate — Test Drive за номером шесть. 50 лицензированных машин — от Ford Mustang LX 5.0 и Jaguar XKR до Lotus GT1 и Aston Martin Project Vantage. 40 уникальных трасс, проложенных по всем уголкам планеты, — Лондон, Рим и даже Гонконг! Москвы нет, не надейтесь! — Последняя фраза тоже была произнесена по-русски.



Да чтобы один коп такое устроил!..
Ни за что не поверю.

[1] Fear Factory — культовая в геймерской среде группа. Участвовала в создании саундтреков к десяти играм, в числе коих числятся такие шедевры, как Carmageddon и Wing Commander Prophecy. Состав "Фабрики страха": Burton C. Bell, Dino Cazares, Christian Olde-Wolbers и Raymond Herrer.

[2] Edgecrusher — самая любимая "собственная" композиция большинства участников Fear Factory.

— Наконец, главная “фича” — музыка Fear Factory (слышали о такой?), Empirion, Cirrus и других монстров игровых саундтреков! Эксклюзивно для PC и Dreamcast — видеоклип “Фабрики страха” (по-русски, конечно) “Cars”! То есть рулез!

Лица “фабрикантов” сами собой (несмотря на акцент? несмотря!) расплылись в блаженных улыбках людей, знающих себе цену. Я их прекрасно понимал.

Не дожидаясь приглашения, я уселся за компьютер и, первым делом, вышвырнул диск с TD5 в мусорную корзину (а была ли она в этом вертепе?.. уже и не вспомнить...): нам предстояло шоу поинтересней. Install, Run, Fear Factory Video... За моей спиной раздавались восторженные всхлипы, растянувшиеся минуты на четыре.

— Смотрите дальше, в TD6 появилась “карьера”!

Всхипы перешли в стоны. Я хмыкнул, потратил 35000 баксов на новенький Marcos Mantaray и вошел в первый турнир***...

наглядная агитация

...Через час непрерывной езды я почувствовал скуку. Трассы Test Drive 6, как ни старались казаться разнообразными и увлекательными, таковыми не являлись ни в коем случае. Пара-тройка прилично проложенных маршрутов не искупала общей занудности. Единственным развлечением (для меня) оказались денежные ставки. Ребятам же, судя по количеству восклицательных знаков, стучавшихся о мою спину, они нравились еще больше. Я обернулся: Кристиан дремал в любимом кресле, Дино не отводил от монитора восторженного взгляда, а Бертон ползал по комнате, заглядывая во все углы. Восклицательные знаки исходили именно от него:

— Никто не видел CD с Test Drive 5? Это же любимая игрушка Реймонда! Если он ее не найдет — ждите скандала!.. Ну куда же она, черт побери, задевалась?!

попробуйте сами!

Я пожал плечами. Нужна ли ему вся правда? Вряд ли... Я повернулся к Дино, намереваясь немного постебаться:

— Извини, дружище, я понимаю, это слишком красиво, чтобы быть правдой, но не хочешь ли ты попробовать сам?

Дино молчал. Судя по глазам, его разум находился где-то в Риме. Или на Карибах. Боже мой, какая легкая добыча для рекламодателей! Пришлось оторвать Бертона от его печального занятия:

— А ты, Бертон, не желаешь ли разнести в щепки десяток-другой инвалидных колясок или отправить на тот свет пару “педестрианов на колесах”[3]?

Странно, но он желал! Спустя несколько секунд комнату заполнили звуки разрушения. Полицейские пытались на полной скорости выписать ему квитанцию штрафа, терпели неудачу и вылетали с дороги. Едущие навстречу мирные водители пробовали избежать столкновения, но выезжали на противоположную полосу и заканчивали тем же. Зеленый Nissan пер, как танк, изредка разворачиваясь на 180 градусов и втыкаясь во все подряд столбы, но как-либо ломаться, деформироваться или хотя бы царапаться даже и не думал.

Вскоре Бертон оторвался от экрана и уставился на меня. В его глазах светился вопрос.



Скажи, комрад, а что, если я приду вторым? — Останешься без прибыли. — А если шестым? — Уйдешь в минус. Но на следующую трассу все равно попадешь. Главное — выиграй турнир!

— Выдержка из интервью со Slade Anderson[4], — поспешно заявил я, достав из рюкзака блокнот: — “Мы не хотим уменьшать долю action, внося в игру всякие штуки типа повреждений...”

В определенной мере я был согласен с мистером Слэйдом. Бертон думал иначе:

— Кристиан, Дино, скажите вы ему — это неправильно! — Он обернулся к приятелям, ища поддержки. Возможно, Кристиан и подписался бы под этими словами, но какие подписанты из спящих? Дино же по-прежнему медитировал.

— Бертон, — окликнул его я. — Плюнь на повреждения, тебе ДОЛЖНЫ БЫЛИ ПОНРАВИТЬСЯ МАШИНЫ.

я “беру интервью”

Бертон зачарованно уставился в мое лицо. Это прием у нас называется “брать интервью”.

— ЭТО НЕ ЛУЧШИЕ МАШИНЫ НА СВЕТЕ, БЕРТОН, НО ОНИ ДОСТАТОЧНО ХОРОШИ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ОНИ ПОХОЖИ НА СВОИ РЕАЛЬНЫЕ ПРОТОТИПЫ.

Самое смешное, что я почти не врал. По заявлениям все того же мистера Слэйда, на каждую модель было потрачено около 1000 полигонов. Лично мне казалось, что хотя бы сотню из них могли сделать прозрачными (для стекол), но такого рода размышления принято держать при себе.

---

[3] Машины, ездящие по правилам. Трафик.

[4] Продюсер Test Drive 6.

— А еще, Бертон (я слегка понизил голос, чтобы не разбудить Кристиана), в Test Drive 6 есть апгрейды. Вполне приличные, не дотягивающие до Нашего Идола[5], но подкупающие своей элементарностью и... и...

Я осекся. Меня, Пробитого Аркадника (а, вы уже в курсе?), опять потянуло на откровения. Как бы попроще объяснить ребятам, что наличие четырех параметров для улучшения — предел моих мечтаний?



Посмотрите вперед. Это Колизей. Вы знаете, что такое Колизей?

Какое счастье, что поблизости нет Реймонда — кто знает, удалось бы мне внушить ему эту простую и единственно верную мысль?

— Более того (ПРОСНИСЬ, КРИСТИАН), Test Drive 6 предлагает вам режимы Cop Chase (до шести копов одновременно) и Challenge. Естественно, (ДИНО, ХВАТИТ УЖЕ), я одобряю ваше желание сию минуту усесться за игру и проверить мои утверждения на голословность. Но, право же, не стоит. Challenge — обычная гонка на время, а...

— А игра за копов слишком легка. И вообще — как ты представляешь себе шесть полицейских машин, преследующих несчастных нарушителей, приятель?

пятый — лишний

Я вздрогнул и посмотрел туда, откуда исходил голос. В дверном проеме стоял Реймонд-который-вернется... Уже вернулся!

— Интернет, локальная сеть, какие проблемы?

— А я могу позвать гардов, ведь ты наверняка вошел в это здание без пропуска, — полуугрожающе заметил он.

Я решил не отставать:

— А у меня есть знакомые на Брайтон Бич, это далеко отсюда, но какой русский не любит быстрой езды?

Мы изучающе посмотрели друг на друга. Остальные отходили от транса.

— А ты — игрок, а? — произнес вдруг Реймонд, растягивая слова. Все это до боли напоминало какую-нибудь второсортную киношку про "хороших ребят", но я решил поддержать игру:

— Да и ты тоже, скажи? И вообще, ребят, хотите сами поставить игре рейтинги?

Что называется, осенило — комната сразу ожила.

— Только чур, "интересность" ставлю сам. Это закон.

Никто и не возражал...

михаил судаков

P.S. Все совпадения имен и названий, замеченные вами в тексте, — увы, случайны. Автор не встречался с членами группы Fear Factory, не слышал ни одной их песни и не видел ни одного видеоклипа. Более того — он даже не играл в Test Drive 6. Он все это выдумал.

Комментарии

* "Он ушел за дисками." Raymond Herrer — известный игроман. Присутствовал на одной из выставок E3 в качестве живой рекламы. Лично знаком с создателем Sony PlayStation. Более того, почитает его чуть ли не за Бога. Стыдно, Реймонд.

** "У вас очень забавные города!" Речь идет о Москве — такой, как она изображена в Test Drive 5. На Западе эту игру используют в качестве агитационного пособия: "Смотрите, дети, будете сочувствовать коммунистам — придется жить в таких же городах".

*** "...потратил 35000 баксов на новенький Marcos Mantaray и вошел в первый турнир..." Четыре класса машин, четыре турнира и призы за победу, величина которых зависит от сделанной вами ставки — такая вот в Test Drive 6 карьера.

Test Drive 6

The Pitbull Syndicate
Infogrames

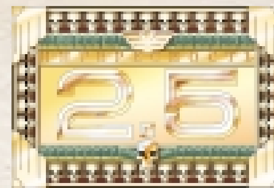
Сложность	средняя
Графика	4
Звук	3,5
Музыка	5
Сюжет	3
Управление	3,5

Посредственные гонки с отличной музыкой. Нет оригинальности, есть подражание NFS: HS. Нет Игры, есть Fear Factory.

Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (4 Мбайта памяти), DirectX 7.0
250 Мбайт на диске. Игра не работает со следующими видеокартами: I740, Power VR (PCX2), Rage II, Rage Pro, (только 4-мегабайтная версия), Verite 1000L-P, Verite 2100, Virge, Voodoo Rush, G400 (проблемы с имеющимися на данный момент драйверами)
Официальная Интернет-страница игры: www.td6.com

[5] Конечно же, Need for Speed: High Stakes.

ГЛАВА X



Indiana Jones and the Infernal Machine. Роман в письмах, или Опасные грязи. Юта: сердце пустыни. Нью-Йорк: вне подозрения. Вавилон: холодная война. Бангкок: на далеком форпосте. Гонконг: цыпленок и дорога. Вашингтон: последний отчет

Не стесняйтесь читать чужие письма! Иногда это помогает выжить...

Юта, 1942 г.

Мы в сердце пустыни. Вокруг убогая выжженная земля и примитивные оранжевые скалы.

Глядя на жалкое блеклое небо, я понимаю, как мне Вас не хватает. Я хочу, чтобы Вы знали все до конца об условиях, в которых я нахожусь, — на случай, если я не сумею вернуться и Вам придет в голову самой отправиться на поиски. У меня плохое предчувствие на этот счет.

Прямоугольность — единственное, что я могу сказать, избегая бранных эпитетов. Скалы прямоугольны. Археологический лагерь — зеленые палатки и оборудование — внизу, в долине, прямоуголен. Мне очень не нравится лицо моего проводника. Я понимаю, Вы рекомендовали мне доктора Генри Джонса-младшего как человека с заслуженной репутацией, но Вы встречались с ним очень давно. Поверьте, люди меняются. Так вот, его лицо прямоугольно, как и все остальное! Рот неподвижен, а если и открывается, то ненадолго и невпопад. Небритость неестественна, а ясные глаза чересчур невинны.

К тому же он во всем остается верен своему кумиру — тренеру по аэробике Ларе К. из Каира. Мы останавливались у нее по пути сюда, и я не писал Вам об этом, не желая травмировать. У Джонса резкие судорожные движения, крайне неуклюжие, когда он хочет куда-то попасть, и просто бестолковые, когда он каждое утро делает свои физкультурные упражнения. Он без усилий двигает огромные каменные блоки, в том числе и тянет их на себя, опровергая законы божьи и физические. Плавает он очень смешно, пуская пузыри. Я не доверяю людям, которые откладывают все важные дела, чтобы заняться физкультурой.

Как Вы и говорили, мой проводник справлялся с трудностями при помощи хлыста для укрощения львов. Очень печальное зрелище: лишь у самого края пропасти камера автоматически приподымалась, позволяя сделать зацеп и кулем перелететь на другую сторону. Я думал, что он вооружен, но не мог проверить свое предположение до тех пор, пока мы не увидели безобидную гремучую змею на



Он во всем верен своему кумиру — тренеру по аэробике Ларе К. из Каира.



Кажется, он все–таки маньяк!

плоских камнях. Джонс выхватил револьвер и убил ее с одного выстрела. Мне кажется, мой проводник — опасный маньяк. Как я уже говорил, у меня дурное предчувствие.

Всегда ваш
доктор Ватсон.

Нью-Йорк, 1942 г.

Мой друг, мне кажется, Ваши опасения напрасны. У Вас нет ничего, кроме смутных подозрений, и я уверена, что двухгодичной давности "движок" от Jedi Knight не способен сломить Ваш дух. Я не знаю ничего о штате Юта, но мне кажется, что пустыня — вообще не самое приятное зрелище.

Поверьте, рекомендации доктора Джонса и компании, его пославшей, — наилучшие. Не много найдется героев, созданных из ничего. Куда чаще под руку попадают более неприятные субстанции.

Я впервые встретила доктора Джонса очень давно, в Indiana Jones and the Last Crusade, квесте, навеки вошедшем в золотой фонд LucasArts, одной из трех лучших адвенчур всех времен и народов. А шесть лет назад мы работали с ним в Indiana Jones and the Fate of Atlantis — проходном, но отнюдь не провальном проекте. Подумайте только! Сейчас мне с трудом верится, что о не провалившемся квесте можно так небрежно сказать — "проходной". Правда, меня здорово там раздражала София Хапвуд, но... Впрочем, неважно, я, наверное, уже надоела Вам своими поучениями.

Не сдавайтесь! Сконцентрируйте внимание на приключенческой части, ищите хорошие головоломки. Вы сами видите, с чего все начиналось. Не может быть, чтобы Indiana Jones and the Infernal Machine настолько не оправдал наших надежд. Признаться, мне больно и тоскливо смотреть на красную линию, неуклонно рассекающую карту, и сознавать, что в это путешествие Вы отправитесь без меня.

Всегда Ваша
Виржиния Вульф.

P.S. Бойтесь опасных грязей!

Вавилон, 1953 г.

Боже, как мы ошибались! Все гораздо хуже, чем можно было предположить. Мы проехали уже три страны, и конца этому кошмару не видно. Джонс все больше занят своими упражнениями и внимания на меня не обращает. Он убивает всех, кого встретит на своем пути, не щадя даже скорпионов и красноармейцев.

"Холодная война" — Вы слышали о таком понятии? После того как мы разделались с нацистской угрозой, Красная Армия совсем обнаглела. Офицеры с тов. маузерами и рядовые в смешных ушастых шапках с красными звездами заполонили развалины Вавилона. Они приезжают в крытых грузовиках. Недавно Джонс, угрожая револьвером, заставил меня прыгнуть на один такой во время движения. Он теперь куда лучше вооружен. Всегда держит при себе дробовик и обрез винтовки, автоматический "Кольт", револьвер "Смит-Вессон", мачете и базуку и не упускает ни одной возможности пустить их в ход. А еще — жмет на кнопки, дергает рычаги и без устали передвигает каменные блоки и ящики с красными звездами и надписями на "славянском". Часами слушает у вентиляционных решеток русскую речь.

Найти Вавилон оказалось очень легко — по прямой от штата Юта на нашем старом прямоугольном джипе. Потом Джонс давил на нем красноармейцев. Вы удивитесь, но в том, что мы здесь застряли, виновата София Хапвуд. Она теперь работает на ЦРУ. Адская машина оказалась не мифом. Мне плевать, и я бы вернулся, но Джонс следит за мной. Кажется, он что-то подозревает.

Остаюсь вечно ваш
мистер Орандж.

P.S. Что такое "опасные грязи"?



А этот кадр стал культовым еще до выхода The Infernal Machine. Останется ли?

Бангкок, 1968 г.

Я не могу себе простить, что втянула Вас в это. Теперь, когда я видела все своими глазами, я согласна с Вами целиком и полностью. Беда в том, что уже слишком поздно.

Джонс предал нас — это ясно, как дважды два. После Соединенных Штатов были Южная Америка и Азия. Карты огромны, а задачи уродливы. Искать никому не нужные артефакты, щедрой рукой разложенные по нишам в стенах, — что может быть патетичнее! Боюсь, я скоро не выдержу — все очень однообразно. Впрочем, Вы обошли своим вниманием кое-какие детали. Я нашла превосходную головоломку с гигантскими часами, не помню точно, где. Как это было здорово — починить огромный древний механизм! А сразу перед этим подземные реки доставляли в четыре полуразрушенные башни, где четыре свечи вавилонских жрецов были спрятаны с хитроумием, достойным куда более эффективного применения.

Артефакты дают деньги, а деньги следует тратить. Если бы Вы не спускали все свои карманные средства на оружие и противозмеиную сыворотку, то обнаружили бы в том маленьком магазинчике на далеком форпосте очень интересные вещи. За рекордную сумму — секретную карту, открывающую секретный, как ни странно, уровень. Вам

интересно, что там? Может, стоит поднапрячься и не тратить все на патроны для базуки?

Ладно, не буду Вас пытать. Секретные уровни — сборник до боли знакомых сценок из Спилберга. Огромный круглый булыжник ("булыган" или "каменюка", как Вы выражаетесь), катящийся по желобу, или комната с опускающимся потолком, из которого, в свою очередь, опускаются шипы.

Опасных грязей — зыбучих песков, которые снятся мне по ночам, не обнаружено. Вечная слава Tomb Raider 3...

Аминь, Жанна д'Арк.



Меня укусила акула, когда я стоял в океане.
Но я оставался спокоен, терпел, но закончил работу.

Гонконг, 1974 г.

Да, да, да, я не покупал секретные карты. Ну и что? Я ездил на джипе, вагонетке (вот Вам еще Спилберг! Что — съели?), отстреливаясь от мчащихся параллельно солдат и героически не обращая внимание не летящие шарики пуль, я шел по колено в снегу, взбирался на пирамиды, утопающие в зелени джунглей, я видел храм с огнедышащей лавой и фанерный городок в китайском стиле. И знаете, что я Вам скажу? Пустыня Юта — далеко не самое худшее зрелище.

17 уровней — это слишком много, и они преступно огромны. Вы стали бы играть в "Тамбовскую красавицу" (или, как Вы выражаетесь, "Tomb Raider 3"... тьфу!), если бы там было семнадцать уровней? Вместе со здешним убожеством — настоящее преступление против человечества. Физкультура и поиск заныканных по нишам брильянтов, как Вы соблаговолили отметить. Скажите мне, зачем цыпленок переходит через дорогу? Зачем LucasArts выпускать это древнее чудовище из своего чрева, зачем нам суждено писать о нем, зачем ему дано получить средний рейтинг 9/10 во всех цивилизованных странах и обрести армию фанатов? Я готов целовать водяные знаки на бумаге Ваших писем, они для меня — символ разума в той преисподней, где я сейчас нахожусь. Оказывается, здесь есть боссы... Здоровенные и вопиюще бездарные. Зачем цыпленок переходит через дорогу?

Это в его натуре.

Со скаутским приветом,

Джон Малкович.

P.S. Недавно Джонс убил своего первого боевого робота. Кажется, он все-таки маньяк.

Вашингтон, 1997 г.

Многое из того, что я видела, я не могу объяснить. На карте в заставке 9-го уровня сразу за Мексиканским заливом найден Остров Поединков из первого Monkey Island'а, а еще дальше — город Эль-Марроу из Fandango.

Ответов нет, есть только вопросы. Среди вещей доктора Джонса был обнаружен мелок. Между указующих стрелок, что он рисовал на стенах лабиринтов, остались изображения Пурпурного Щупальца и "Пересеченный круг" Зака Мак-Крейкена, а также желтый кролик, которого с большой долей вероятности удалось идентифицировать как Макса из Sam & Max Hit The Road. По устойчивым слухам, на финальном уровне отмечена трехмерная версия небезызвестной парикмахерской Barbery Coast, выглядящая так же плоско, как и все остальное, но все же трехмерная.

Кто, с какой целью оставил для нас эти сигналы? Опознавательные знаки, символы, говорящие о единой крови... Может быть, это послание разумной жизни, все еще существующей в далеком уголке LucasArts?

До свидания,

Дана Скалли.

Фраг Сибирский, Маша Ариманова

Indiana Jones and the Infernal Machine

LucasArts (разработчик/издатель)

Сложность	средняя
Графика	2,5
Звук	2,5
Музыка	2,5 + Джон Вильямс
Сюжет	2,5
Управление	2,5

"Вы правда этого хотите?!" — Ф.С., М.А.

Windows 95/98, Pentium 133, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 6.0, 3D-ускоритель, совместимый с Direct3D
Перед употреблением сжечь

ГЛАВА XI



star trek: hidden evil. слезы счастья. знакомство. первые впечатления. тайна планеты ва'ки. критика. восторг. бои без правил. коммандос. минотавр. почти конец. конец. постскриптум

Он шел по улице и благодарил небеса. Слезы счастья стекали по его заросшим щетиной щекам (не брился — потому что искал Её... долго искал...), и каждый нормальный прохожий видел: этому психу (грубо! мы назовем его Оптимистом, хорошо?), этому тяжело больному человеку больше ничего не нужно. Еще бы (гм-м): он только что приобрел новую игру по Star Trek[1] (аплодисменты, жуткий хохот за кадром. Кажется, это мыльная опера...). Шаг больного становился все шире и шире, и вот он уже бежал (куда, дурашка?) — домой, туда, к нирване, к погружению в любимую вселенную (подбери сопли, остолоп! и не пускай слюни, некрасиво!)...

Тьфу... мнда... вам уже смешно? или тошнит? нашатырю? То-ли-еще-бу.

скептик. знакомство

Приятель сказал ему: "Поиграй". "Во что?" — спросил он. "В новый Star Trek". "Спасибо, я лучше в Tomb Raider". — Сегодня Скептик не был расположен к дурацкому юмору. "Нет, серьезно, ты должен попробовать. Что-то есть в этой игре..." Он сдался. Он никогда не был стойким бойцом.

оптимист. первые впечатления

Заставка выбила его из колеи. Какой размах, какое величие!.. (Можно, я больше не буду вставлять свои убийственные реплики? — Ведь и так все понятно: недуг.) Сквозь космос плыл Enterprise[2], шли видеоврезки из фильма, а титры уверяли, что главных героев игры озвучивают Patrick Stewart и Brent Spiner. "Я даже не мог об этом мечтать! — восхищенно вздохнул он. — Мне доверят управлять самим капитаном Пикаром[3]?!"

Увы, действительность была не так благосклонна к нашему неизлечимому Оптимисту. Персонажем номер один оказался Ensign Sovok (Совок, честно!), выросший на планете Vulcan. "Что ж, — он не терял оптимизма, — зачастую приходится начинать с малого. Зато этот парень знает секретную технику Vulcan Nerve Pinch..."

тайна планеты ва'ки

...Прошло девять месяцев после событий, описанных в фильме Star Trek: Insurrection ("А я его смотрел!" — встревает Оптимист. Как ты надоел!)... Колония Ва'Ки внезапно



"Командир, вы останетесь со мной, а Совок отправится на Enterprise..."

[1] Чрезвычайно популярная в США вселенная, начавшая свою жизнь в 1966 году в качестве научно-фантастического телевизионного шоу. На данный момент насчитывает четыре телесезона (эпизода): Star Trek, Next Generation, Voyager и Deep Space Nine; 8 театральных постановок; 22 анимационные серии и 9 полнометражных фильмов, последний из которых — Star Trek: Insurrection. Количество средних, плохих и просто ужасных игр, сделанных по многострадальной лицензии Star Trek, не поддается исчислению.

[2] А вы знаете, что под давлением 400000 писем от фанатов Star Trek ("треккеров") NASA дала своему первому шаттлу, запущенному в 1973-м году, имя "Enterprise"?

[3] Jean-Luc Picard, Captain. Родился 13 июля 2305 года. Не женат.

становится объектом внимания Федерации[4]. По некоторым данным, в недрах этой планеты обитает древняя цивилизация... Капитан Пикар, командир Дэйта[5] и Совок отправляются на раскопки.

Но не только Федерация посвящена в тайну. Две расы — Romulans и Son'a — старые ее враги — тоже жаждут добраться до секретов Древних. Сможет ли Федерация помешать зловещим планам Son'a? Выстоит ли Совок в битве против Romulans (чтоб Совок и не выстоял!)? Это зависит от вас и только от вас...

скептик. критика

Сюжет забросил его на поверхность Ba'Ku. Любезный Дэйта не пожелал перекинуться даже парой слов, вызвав жгучую обиду. Все они, вышестоящие, такие... Он бегал по колонии в поисках капитана Пикара и дивился окружающему его миру. Люди, бродящие по поверхности, не желали с ним разговаривать. Точнее — беседовать. Чувствуете разницу?

"Извини, нам надо спешить", — говорили одни и ходили кругами по одному и тому же месту. "Долг зовет, сам понимаешь", — отвечали другие и замирали, будто бы в ожидании чего-то великого. Никто не знал, где ведутся раскопки. А те, кто знал, — молчали в тряпочку. Но вскоре верный путь был найден...

"Какого черта, — ругался он, смотавшись от Пикара к Дэйте* ради анализа какого-то древнего артефакта, — ведь этот прибор влезает в карман. Не мог же старый маразматик Жан-Люк захватить его с собой..."

оптимист. восторг

В данный момент он пытался убрать паровые заграждения... Пикар ждал его на противоположной стороне и поторапливал: "Быстрее, Совок, мы должны вернуться на поверхность!"

Прибор для собирания генов, установка, воспроизводящая из них существ... Что-то в его рассуждениях было неверно. Из исходного материала имелась толстая тварь, покорно плетущаяся за источником теплового излучения (такая штука в инвентаре была), да слепая многоногая образина, нечувствительная к высокой температуре...

"Эврика! — воскликнул он через какое-то время. — Какое простое и гениальное решение! Я люблю эту игру!!!"

"Отлично, Совок, вы просто молодец, — похвалил его Жан-Люк. — Но мы должны спешить..."

скептик. бои без правил

"Положительно, в эту вещь невозможно играть!"

Вот уже полчаса он бегал по спящей колонии и отстреливался от роботов. Type II Phaser, умный фазер[6], пытался наводиться на них сам, но преуспевал в этом не всегда. Роботы огрызались и определенно хотели свести его в могилу.

"Тупое, дурацкое управление! Возьмите старину Resident Evil и добавьте чуть-чуть инерции. Теперь сделайте время перезарядки оружия неимоверно большим и у вас выйдет Hidden Evil. Я убью этих недопрограммистов!"

Положение утяжелялось невозможностью одновременно стрейфиться и поворачиваться. Ребята в невидимых костюмах возникали рядом и пребольно били его чем-то тяжелым по голове. Приходилось давать задний ход.

Бегущий назад Совок и атакующий неприятель в красном костюме — такой запомнилась ему эта миссия...



Это не "Victory", это Vulcan Nerve Pinch.



"Сюжет забросил его на поверхность Ba'Ku..."

оптимист. коммандос

...Совок крался за спинами врагов незамеченным — благодаря устройству, генерирующему непроницаемое для их взглядов поле. Энергия подходила к концу, но неподалеку находилось надежное укрытие. Там он сможет перевести дух...

Надо подождать, пока Romulan отвернется от своего напарника, подбежать к тому со спины и попробовать в деле отточенное веками мастерство жителей Vulcan. Он

---

[4] The United Federation of Planets. Включает в себя около 150 колоний и планет, одна из которых — Земля. Существует более двухсот лет и является основной политической организацией примерно для 5% населения галактики.

[5] Data, Lieutenant Commander. Реактивирован 2 февраля 2338 года. Дата начальной активации неизвестна.

[6] Type II Phaser. Лучевое оружие, в первую очередь предназначенное для защиты. В игре дается с самого начала, оглушающие, режущие и прочие функции отключены.

владел техникой Nerve Pinch в совершенстве. Пятеро врагов уже были нейтрализованы — совершенно бесшумно и, быть может, даже безболезненно... А вот и шестой... Жаль, нельзя оттащить труп. Хотя... Все равно не заметят.

Теперь бы побыстрее миновать двигающиеся защитные поля... А там — дело техники. Какое все-таки безумное разнообразие ситуаций! А что будет впереди!..



Семя. Seed. Цель — уничтожить.

скептик. минотавр

Чертыхаясь и начиная потихоньку звереть, он вел Совка через бесконечные лабиринты этого корабля. Тут и там возникали кошмарные порождения проклятого Семени, не доставляя никаких серьезных неприятностей, но изрядно действуя на нервы.

"Доберусь до этих маньяков — выброшу верный дисраптор[7] и порву голыми руками".

Но до того сладкого мига оставались часы и часы беготни. По серым, однообразным коридорам, с неизменными сине-красными пропусками и неотличимыми друг от друга куклами-охранниками.

"Вот он, хваленый высокотехнологичный движок**, — злорадно думал Скептик. — Вот они, плоские задники и примитивные 3D-персонажи..."

Потенциала художников из Presto Studios хватило лишь на отрисовку поверхности Ba'Ku и моделирование фигур трех главных героев. Все остальное выглядело весьма непривлекательно.

"И она еще хочет 3D-ускоритель, — вздыхал он. — Бог мой, люди совсем забыли слово "оптимизация"***...

оптимист. почти конец

Вот и все, игра пройдена. Как обидно... Как жалко расставаться с любимыми героями... С таким уютным Enterprise'ом... С такими родными и знакомыми звуками выстрелов... С такими злыми и коварными врагами...

Прощай, Star Trek! Он будет снова ждать встречи с тобой. Он — твой вечный арестант...

[7] Disruptor. Традиционный лучевик Romulans и Klingons. Второе и последнее оружие в игре. Отбирается у поверженного Romulan'a.

скептик. конец

"Не могу поверить, что они умудрились испортить концовку! Превратили только-только начинавший нравиться сюжет в дешевое бульварное чтиво. Вновь кружить по узким коридорам, снова воевать с возрождающимися тварями... Не верю!!!"

Скептик почесал в затылке. Игра over. Надо бы позвонить другу.

"Ну что, проникся?" — поинтересовался тот.

"Как тебе сказать... — неопределенно протянул он. — Есть интересные места... Но в целом..."

постскриптум

Наш невменяемый Оптимист требовал поставить игре "отлично", циничный Скептик настаивал на "паре". Я думал недолго... Арифметика — великая штука.

михаил судаков

Комментарии

* "...смотавшись от Пикара к Дэйте..." В строгом соответствии с законами Мерфи, этот путь проходил из одного конца поселка в другой.

** "Вот он, хваленый высокотехнологичный движок..." Цитата из пресс-релиза: "High-tech graphics engine blends 2D backgrounds and polygonal characters into a seamless whole".

*** "...люди совсем забыли слово "оптимизация"..." Иногда игра начинает притормаживать даже на Celeron 500 + Voodoo 3. Раньше такую графику тянул обыкновенный MMX.

Star Trek: Hidden Evil

Presto Studios
Activision

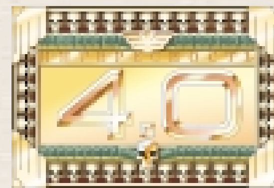
Сложность	средняя
Графика	3
Звук	4,5
Музыка	3,5
Сюжет	4
Управление	3

Есть хорошие моменты, есть моменты провальные. Солидный (не считая последней миссии) сюжет соседствует со слабой графикой и невнятным управлением. (5+2)/2=3,5 Еще вопросы?

Windows 95/98, Pentium 200 MMX (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта; рек. 3D-ускоритель с поддержкой Z-буфера), DirectX 7.0

225 Мбайт на диске + 80 Мбайт для swap-файла
Процессоры Cyrix не поддерживаются
Официальная Интернет-страница игры:
www.activision.com/games/hiddenevil/

Глава XII



Half-Life: Opposing Force. Исповедь Фримена; I wanna be a green beret. Шерше ля Фримен. И почтальон собьется с ног, разыскивая нас. Послесловие от .exe

Знатоки утверждают, что если человек гений, то абсолютно во всем. Проверить сложно, поэтому поверим на слово. На минуту представим себе смутно знакомого очкарика по имени Гордон Фримен (Gordon Freeman), обыкновенного гения. Действительно, почему бы одаренному ученому, великолепному воину не оказаться вдруг еще и писателем? Благополучно выжив после всех навязанных G-Man'ом передряг, ветераны вроде Гордона обычно оседают в каком-нибудь тихом местечке и строчат тома мемуаров. Разумеется, тема щепетильная, строго засекреченная — название книги и сюжет должны быть изменены. Вот, "Противные силы". Хороший заголовок!

Исповедь Фримена; I wanna be a green beret

Если бы я был коммандос, мне было бы 22 года. Я бы не стеснялся скабрезно шутить и постоянно ругался матом. Еще у меня были бы вот такие бицепсы, волевой подбородок, бритая голова и уж определенно не было бы очков в толстой роговой оправе. Людей с плохим зрением в армию не берут, ведь очки могут помешать стрелять из снайперской винтовки и заходить с мороза в тепло. Но главное — носить противогаз военного образца в очках совершенно невозможно. На обложке же должно быть мужественное лицо в натянутом по самое нехочу противогазе, с MP5, рацией, гранатами и бронежилетом. Не забыть засученные по локоть, на манер немецко-фашистских захватчиков, рукава рубашки и обрезанные перчатки а-ля Сталлоне в фильме "Кобра"! Это важные детали к портрету Адриана... Адриана Шепарда, капрала армейского спецназа США.

Итак, одним погожим деньком от Рождества Христова мы с парнями летели на "птичке" Osprey и, как обычно, шутили и матерились. Инженер в здоровенных солнцезащитных очках и с цигаркой в зубах нелицеприятно наезжал на своего соседа, Пулеметчика, а мы дружно ржали[1]. Сержант время от времени истошно орал на все стадо, мимо проносились какие-то странные треугольные самолеты неизвестной конструкции. В общем, все шло хорошо, пока наша вертушка не упала на твердую, очень твердую землю.

Шерше ля Фримен

На этой базе ("Черная мясня", или как ее?) все озабочены лишь одним занятием: ищут какого-то Фримена. Скорее всего, он ограбил местную кассу в день выдачи зарплаты, хотя и говорят, что он ученый. Ворья здесь вообще хватает. Какой-то умник спас мою шкуру, но в качестве оплаты приватизировал все оружие и амуницию. Что за идиотизм? Повсюду стреляют, а я



Мертвые товарищи, разбитые вертолеты. Очень хочется перерезать пару инопланетянских глоток!

---

[1] Начальная сцена в Half-Life: Opposing Force впечатляет гораздо больше, чем десятиминутное "катание на каруселях" в оригинальном проекте HL. Анимация персонажей, в том числе и "лицевая", абсолютно бесподобна. Позы и движения естественны, сами модели солдат исключительно хороши. Первая реакция — не проходящий детский восторг (не путать с его последствиями!). Сценки с отключением сознания Шепарда после крушения вертолета также весьма кинематографичны. Тонкая полураспадная линия!

должен разгуливать без бронежилета и с разводным ключом в руке?! Искренне надеюсь, эта жаба не умеет пользоваться подствольником и запустит гранату себе под ноги.

В тылу одни субтильные докторишки в белых халатах и крысы из местной охраны. Больше всего достает жирный типчик, которого "устроил на эту работу его брат". Когда я встретил жирдяя в первый раз, он пытался взломать автомат с шоколадками. Сука, мародер! Впрочем, у него отчаянно хороший пистолет. Desert Eagle внешне похож на пистолет Хана Соло из Star Wars, но стреляет отвратнейшим образом. Лазерный прицел помогает отправить каждый патрон по назначению — а большинству существующих на Земле видов организмов больше двух-трех патронов и не надо. С этой игрушкой можно охотиться на слонов.

Black Mesa представляет собой одну большую ловушку. Никто не понимает, что именно происходит, братва стреляет докторишек, а авиация усердно бомбит и тех, и других. В один прекрасный момент сардж с ребятами собрали манатки, погрузились на еще целый "Оспрей" вместе с каким-то типом в черном костюме и благополучно свалили из этого ада. Оставив меня здесь! Наедине со склизкой дрянью разнообразных форм, возникающей прямо из чистого воздуха. Некоторых может уложить только тройной выстрел из старого доброго армейского шотгана или граната из подствольника MP5.

В последние несколько часов приходится постоянно карабкаться по вентиляционным трубам, плавать в аквариумах и ползать по перекрытиям[2]. Одно местечко с мерно полыхающими языками огня просто вырвано из любимого всем взводом фильма "Скала" с Коном Шоннери. Испробовал на себе трюк с перекатами по времени. Крутой парень, этот Кон — даже лысину не опалил. Я, наоборот, прожег затылок чуть не до мозга. Ей-богу, тонзура — хоть в монахи подавайся!

Кажется, видел того самого Фримена[3]. Тот бодро удирал в какой-то портал. Обидно! Когда снайперская винтовка действительно нужна, ее не оказывается под рукой (ковбоя в модном hazard-костюме вполне можно было остановить одним выстрелом)!





Пехота на привале. Что они делали внутри периметра подстанции понять сложно. Видать, сидели, бойскауты...

И почтальон собьется с ног, разыскивая нас

Чем дальше в глубь инсталляции, тем больше странностей. Только что встретил группу ребят в черных униформах. Black Ops, суперсекретный спецназ. Вместо радостного кивка и зажженной сигаретки чуть не получил пулю в лоб. Эти ребята круты, но против гранаты не попрешь. Кстати, в кузове их грузовика оказалась настоящая ядерная боеголовка. Что, черт побери, здесь все-таки происходит?!

Чуть дальше набрел на пару заблудившихся своих, Инженера и Пулеметчика. Славные ребята, отлично прикрывают с флангов и тыла, никогда не отстанут от лидера — в отличие от тупоголовых перепуганных доцентов. Но с подружками тех самых Black Ops, ассасинами, им не справиться. Девчушки мигом разделались с Пулеметчиком. У многих наших ребят есть одна слабость: спешат в гущу событий, едва заслышав выстрелы. Зато теперь у меня появился пулемет, штучка с очень музыкальным голосом и столь мощная, что отдачей слегка отодвигает владельца назад во время стрельбы. Инженер погиб еще раньше — благодаря идиотской привычке первым проскакивать в дверь, которую только что вскрыл автогеном. По ту сторону оказался пулемет. Грустно, но я снова один.

Лабиринтам комплекса нет конца и края. Словно издеваясь, чередуются комнаты с кислотой, целые вентиляционные катакомбы, водные миры, нагромождения лестниц, шах-

---

[2] Как и Half-Life, OpFor предлагает линейную схему прохождения уровней. Никакого простора для развития действия, никаких альтернативных вариантов прохождения этапа. Классический случай столбовой дизайн-схемы, когда препятствиями для прохождения служат мелкие неприятности на пути игрока: бездонные пропасти, через которые приходится прыгать, реки ядовитой жидкости, хитросплетения труб, канализационных или вентиляционных. Вместе с тем, ни один этап OpFor не ставит пользователя в тупик с немым вопросом "Что делать?" в глазах. Традиционная приятная особенность серии Half-Life, не иначе.

[3] К сожалению, красивых скриптовых мини-сценок в OpFor на порядок меньше, чем у ее прародителя. Да, аддон примерно в три или четыре раза меньше самой HL, но последняя баловала восхищенного игрока с самого начала. Вышибаемые монстрами двери и окна, утаскиваемые внутрь вентиляционных отверстий трупы — подобных веселых моментов в Opposing Force почти нет...

ты лифтов и снова кислотные уделы. Патроны закончились очень давно, так что пулю в лоб, боюсь, пустить не удастся. Обхожусь экзотическими подарками местных ученых: стреляющая крохотными молниями конечность одного из монстров, кажется, имеет нескончаемое количество зарядов. Другая универсальная штука, щупальце, служит и оружием ближнего боя, и средством транспорта в труднопроходимых районах. Да, пришлось напялить на руку одно из тех отвратительных существ, свисающих с потолка. Теперь с гордостью показываю врагу язык — правда, не свой собственный. С другой стороны, щупальце может цепляться за любое органическое соединение. Чувствую себя модерновым Тарзаном. К счастью, никто не может насладиться моим первобытным ревом, когда я весело раскачиваюсь над очередной пропастью. Так люди сходят с ума. Не посмотрев, покачавшись...

послесловие от .exe

Я только что процитировал вам кусок из романа мистера Фримена о его приключениях в Black Mesa. Если идея ему понравится и он откликнется, Game.EXE обязательно напечатает это произведение на своих страницах. С другой стороны, Гордон может быть до сих пор занят борьбой с инопланетной заразой — тогда нам придется набраться терпения и немного подождать. В конце концов, он старается ради нашего, человеческого, блага. Словом, следите за рекламой. Всегда ваши (подписи "ваших" неразборчивы, кроме одной)

александр вершинин

Half-Life: Opposing Force

Gearbox/Valve
Sierra

Сложность	низкая
Графика	4,5
Звук	4,5
Музыка	3,5
Сюжет	4,5
Управление	переопределяемое

Редкий аддон заслуживает в УЧУ рецензии. В еще более уникальном случае он оказывается удачным. Впрочем, OpFor не зря поставил впереди себя приставку HL, имеющую отношение к лучшей игре прошлого года. Молодая команда Gearbox с честью поддержала выпавший из рук Valve флаг Half-Life, выпустила серию отменнейших уровней и снабдила их очень оригинальной сюжетной линией.

Windows 95/98, Pentium 133 (рек. Pentium 166), 24 Мбайта ОЗУ (рек. 32), 2x CD-ROM, DirectX 6.0
Наличие проинсталлированной версии Half-Life и установленного патча (не ниже 1.013) к ней обязательно

ГЛАВА XIII



codename eagle. участь маргиналов. камикадзе: со стороны солнца. игра для живых (стрейф и маятник). трудная мишень (бледная роза рассвета). последний день: шторм

Мне не понравилась его рожа — я так ему и сказал.

Играм, подобным Codename Eagle, уготовлена участь маргиналов. Откровенную примитивность можно спасти, только сделав эту примитивность вызывающей. Игры, подобные Codename Eagle, не теряют ни единой секунды попусту. Они начинают свою историю с действия и рассказывают ее через действие.

Я дважды выстрелил с колена.

Тратить время, отвоеванное в неравной борьбе, на формальные приветствия и ритуальные танцы (публика, привет, это Codename Eagle. Codename Eagle, привет, это публика) вокруг костра — вопиющее зло. В лучших традициях зари "крутого" детектива начинать надо с действия.

Труп лежал в сточной канаве. Зрелище было малоприятное.

Взрывчатка у предателя. Предатель в броневике, и по извилистой дороге, проскочив ворота деревушки, несется к постам у дамбы. Если он успеет, мы обречены. Без динамита дамбу не взорвать, а кому мы нужны без разрушенной дамбы? У стен церквушки стоит еще один броневик. Водить его просто.

Фонари между перекошенными домиками ускользают в сторону, мелькает спина бегущего солдата, охрана у ворот сметена короткими трассирующими из пулемета, и впереди — дорога. Плавные переливы зеленых холмов, размазанные ветви, черные на фоне заката. Солнце светит в глаза, а небо облито расплавленным свинцом. Величественное сияние раскаленного добела металла над горизонтом и темные силуэты мельниц с медленно вращающимися лопастями.

Вдоль по дороге, через деревянный мостик. Безумный подскок на склоне холма, попытка сократить путь — рухнул куда-то перекошенный горизонт. Шум мотора. Броневик предателя сразу за поворотом. Рвущееся из дула пламя выстрелов, дым над зеленой броней и летящая под откос машина. Врезаемся в деревья, выбросившись на ходу. Две тонны металла врубаются в ствол, слышен скрип — очень долгий скрип, и размазанные ветви, черные на фоне заката, описывают плавную дугу к земле. Взрыв, светлое пламя, еще больше дыма.

камикадзе: со стороны солнца

Рядовая, в общем-то, сценка, почти что из самого начала. Гонки на броневиках по пересеченной местности — это то, что способно пробить даже привыкших к подобному добру владельцев консолей. В Codename Eagle не принято ходить пешком. Это признак дурного тона.

Над незнакомым ущельем, за штурвалом русского биплана, горючее на нуле, один за другим останавливаются пропеллеры, а кто-то внизу предал нас, и кинжальный огонь зениток разрезает небо пополам — вот что здесь считается неплохим зачином для нового задания. Как в том рассказе Шекли — делай, что хочешь, но дотяни до земли. Сумей посадить эту штуковину — целой или нет, но дай ей остановиться. Прыгать бесполезно — скорость убивает. Останься в воздухе, и тебя расстреляют,



Сторожевик... Война кругом.

откажут моторы — и ты рухнешь в огне. Без горючего моторы заглохнут в любом случае.

Хотите знать, что было дальше? Я посадил его. Крылом по склону, перевернувшись набок, скользя по земле, — но посадил. Вылез из дымящегося аэроплана и пошел навстречу солнцу. А потом побежал. Сюда уже направлялись два танка. Нас же предали, не забыли?

Летать умею, садиться — нет, говорил Джонс. У меня все наоборот. Я могу разбить эту штуку и не погибнуть сам, но не умею летать. А в Codename Eagle не любят людей, страдающих страхом высоты. Она безумно, безмерно стремится в небо, полеты на бипланах, по ее мнению, — вещь, ради которой стоит жить. Над морем, холмами и пустыней, выслеживая поезд с цистернами, полными ядовитого газа, отбивая у преследователей самолет с особой королевской крови на борту, оберегая свои позиции и корабли. Тут красиво падают на крыло и входят в дымящийся штопор, трассирующие поют, а вражеские аэропланы заходят со стороны солнца.

игра для живых (стрейф и маятник)

Мир неба — не для меня. Проблема в том, что в Codename Eagle человек с пистолетом в руке — самое бесправное существо на планете.

Болтаясь под куполом парашюта, приземляемся на деревянный настил причала. Пирс уходит в море, в бесконечность, к бледной розе рассвета.



И время умирать в последний грозный день.

Оружия — полный комплект, если кому-то еще есть дело до оружия. Снайперская винтовка, из которой с колокольни той старой церквушки я застрелил русского генерала, возглавляющего конвой. Пулемет, расходующий бесценные патроны за сорок секунд, и огнемет, тратящий весь запас напалма за шесть. Верный револьвер и бесполезный нож. Детонатор, которому предназначено поднять на воздух ту самую дамбу, гранаты и динамит, чтобы никому не было скучно. Все это бесполезно. Если вы будете использовать оружие, вас убьют.

Если вы выходите против одного противника, шансы равны. Или почти равны, если у него пулемет, а у вас — обрез винтовки и энтузиазм молодого стрелка. Наверное, со стороны дуэль один на один выглядит жутко забавно. Соперники кругами бегают друг за другом вокруг дома, стараясь совершить непредсказуемый рывок и выскочить на противника в тот момент, когда он этого не ожидает. Солдаты и офицеры никогда не стоят на одном месте, они двигаются практически непредсказуемо, прекрасно зная, в чем натуральное "качание маятника" превосходит классический стрейф. Они тупы, как пробки, не способны взять даже минимальное упреждение при стрельбе, так что классический стрейф — это все, что нам нужно, но вы пробовали когда-нибудь попасть из классического стрейфа в человека, качающего маятник? Даже волки, жалобно воющие волки, что нападают исключительно сзади, двигаются короткими рывками в произвольную сторону, так что свалить их можно только ножом. Сами-то вы умеете стрелять на упреждение?

трудная мишень (бледная роза рассвета)

Против троих солдат с пулеметами шансов выстоять нет. Никаких. Первая угодившая в цель очередь снимает новехонький бронежилет, вторая — отправляет на сияющие небеса. Умереть в Codename



Восьмое марта, восьмое марта... Ой, черт... Мэйдэй, мэйдэй!

Eagle куда проще, чем убить. Абсолютно беспрецедентное явление для консольно-ориентированного экшена. Представьте себе аркадный R6, но не увлекайтесь, — это кажется крутым развлечением только поначалу. В R6 у вас с террористами по крайней мере были равные шансы. Или почти равные, казавшиеся таковыми из-за чуть-чуть смещенного в нашу сторону баланса. Здесь этого смещения нет, и игра идет нечестно, потому шансов победить практически не остается.

Единственный разумный выход — бежать. Прятаться нельзя, на консолях не знают, что это такое — “прятаться”. Нас видят все, кому это нужно, и с любого расстояния садят точно в цель. Мы — дичь. Проходящие на бреющем самолеты со скользящей тенью, преломленной холмами, садят из пулеметов и сбрасывают бомбы, танки патрулируют дорожные развилки, вокруг островов скользят сторожевые катера, и первый же встречный патруль



оставит от диверсанта лишь бездыханную оболочку. Выход один — бежать!

Приземлившись с парашютом, бегом догонять ползущий по дороге грузовик и запрыгивать в кузов! Первый же выстрел преследователей заставит водителя остановить машину — и времени едва-едва хватит на то, чтобы занять его место и дать газу. Самолет на бреющем? Под откос машину! Переждали заход, и снова рывок, пока не кончится горючее. Вперед, в набег за канистрой.

Нашли мотоцикл с коляской? У вас есть шанс. Поверьте, это очень хороший шанс. Куда лучший, чем если бы у вас был танк с полным боезапасом. Танк тяжел и неуклюж, пушка его малоэффективна, а даже самый тупой солдафон никогда не упустит шанса запустить под гусеницы гранату. За танком охотятся другие танки и те же самолеты. Танк — это одна большая куча проблем. Лучше загнать стального монстра в ближайший ангар и забыть о нем.

А пусть попробуют остановить мотоцикл... Идеальный инструмент для стратегического отступления и быстрой передислокации. Вам дорога ваша шкура? Газу! Не бойтесь дорог, не бойтесь танков и патрулей — им вас не остановить. Если что не так, свернули с дороги, один лихой маневр между черных деревьев, и проблема ликвидирована. Даже если агрегат перевернут близким разрывом, это еще не конец. Мотоцикл, в отличие от танка, можно вернуть в нормальное положение. Да здравствует мотоцикл!

Вы еще не раз пожалеете, что у вас его нет, удирая на броневике по горному серпантину от двух таких же броневиков. Одно неверное движение — и полет. Одно верное, но медленное движение — двойной заряд пулеметов в броню. И тормозить нельзя — ведь не просто удираем, а участвуем в гонке, ставка в которой — утерянный недотепой-разведчиком секретный пакет. А как остановить поезд со взрывным устройством, направляющийся прямиком к царскому дворцу?

Codename Eagle — невероятно, фантастически сложная вещь. Настолько, что даже не верится. За вами не признают права на ошибку, игра идет с суровостью, не уступающей летным симуляторам. Ошибка — это роскошь, которую не могут себе позволить секретные агенты и камикадзе.

Возьмите последний день — и последнюю схватку, серый долгий безрадостный день, угрюмое небо и дождь, подхваченный ветром. Битва дирижаблей в грозовых облаках, русские смертники, атакующие английские корабли. Короткая пробежка по палубе к зенитному орудию и трассирующие очереди смертельного салюта. Торпедоносцы спускаются с небес над островами. Пропустите хотя бы два подряд — и кораблю конец. Здесь не поможет огонь на опережение, единственный шанс — планомерная обработка цели от крыла до крыла, горизонтально. Тогда, может быть, горящий остов рухнет в штормовое море — и мы получим шанс взлететь и разобраться с дирижаблем и сверхоружием на его борту. Тогда, может быть, наступит новый день.

И солнце взойдет.

Фраг Сибирский

Codename Eagle

Refraction Games
Take 2 Interactive

Сложность	фантастическая
Графика	4,5
Звук	4
Музыка	да какая, к черту, музыка!
Сюжет	4
Управление	3

Играть очень тяжело. На самом деле тяжело. Тяжело, а не проблематично.

Windows 95/98, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 6.0, Glide- или Direct3D-совместимый акселератор



рассказы ряженого

...Тогда со всех концов родной страны
Паломников бессчетных вереницы
Мощам заморским снова поклониться
Стремились истово; но многих влек
Фома Бекет, святой, что им помог
В беде иль исцелил недуг старинный,
Сам смерть приняв, как мученик безвинный.
Случилось мне в ту пору завернуть
В харчевню "Табард", в Соуерке, свой путь
Свершая в Кентербери по обету;
Здесь ненароком повстречал я эту
Компанию. Их двадцать девять было.
Цель общая в пути соединила
Их дружбою; они — пример всем нам —
Шли поклониться праведным мощам.

ГЛАВА I

общий пролог. адам. люцифер. самсон. нерон. уголино, граф пизанский. александр. финал

Ну да, их было двадцать девять. Включая трех наших, конечно (которые все это ваяли). И примкнувшего к ним Господа Бога. Сами пересчитайте, не поленитесь. Магия цифр. Магия темы. Поклон святым мощам уходящего десятилетия и его играм.

Но после поклона и последующего долгого сидения в харчевне "Табард", что в Соуерке (в районе Тверской ул., Москва, РФ), они расслабились, причем на полную катушку. И заняли большинство моих любимых колоночных тем. Враги. Старик Пыжович отметился на поприще всеобщей паранойи, секс ложь и Маша слились в экстазе с DVD, а Куй-Железо-Пока-Радовский (какая-то китайская фамилия, не знаю, кто это) сошел с катушек на почве закалки шариков для шарикоподшипников прокатных станов. Ну и т.д. Впрочем, безобразия все же начались раньше, в прошлом номере, во время указанного выше поклонения — когда досточтенные сэры, члены общества, отличные семьянины и так далее, в один голос объявили Ultima Online ролевой игрой ушедшего века. Вспоминаете (речь о "Десятилетке одного века" и многоуважаемых господах разработчиках со всего света)? Я заморочился и посчитал еще раз (цифры преследуют меня): UO в явном виде упоминается шесть раз (для сравнения: Doom — девять), прочие Ultima'ы четыре раза, Diablo четыре раза, Fallout два раза. Все понятно, речь шла о вкладе в историю, технических, мозговых прорывах и прочей ерунде. Но результат все равно впечатляет. Вспомнив лозунг дня (прежде он именовался "МОЕ личное дело"), я углубился в собственные воспоминания. Как результат, на свет появился нижеследующий *поток сознания*, который был, из любви к искусству, приправлен любимыми "королевскими строфами" из острого на язык г-на Чосера Д., творившего задолго до рождения тов.тов. Зощенко, Аверченко и Кащенко.

адам

Хочу воспеть в трагической манере
Стоявших в этом мире выше всех,
А после испытавших в полной мере
Крушение надежд и неуспех;
Кого разлюбит счастие, — от тех
Уже не отвести судьбы удары.
Да! Счастье не бывает без помех:
Тому примеры истинны и стары. [1]

в ходе исследования самоё себя были еще раз доказаны несколько основополагающих принципов работы человеческой памяти во-первых она сурово выборочна и выбор этот подчас столь странен друзья во-вторых общее впечатление от игры по прошествии нескольких лет совсем иное чем сразу же после ее прохождения или сочинения рецензии наконец все это суть специ-

[1] Здесь, далее, а также выше, на открывающей Часть странице, цитируются "Кентерберийские рассказы" Джеффри Чосера (1340-1400).

ально непричесанный и неупорядоченный шутк абсолютно неадекватный личный его святая цель заставить читателя вспомнить СОБСТВЕННЫЕ ролевые приключения и улыбнуться им не более того ах и конечно Чосер он великолепен даже через шесть сотен лет

А вот Адам, что создан дланью Божей
Вблизи Дамаска был, а не зачат
От мужа женщиной на грязном ложе.
Без древа одного весь райский сад
Ему принадлежал, — он был богат,
Как из людей никто во всей вселенной.

слова лучшая RPG странным образом теперь ассоциируются именно с Fallout причем первая и вторая части волшебным образом сливаются воедино обе так и не получили в .EXE титул Игры года судьба самая ранняя картинка мсье Мотолог играет в дорогой редакции в дему первой Fallout а все дружно над ним смеются раз за разом несчастного разносят из шестиствольных пулеметов бег только что сгенерированного персонажа голышом за Power Armor на военную базу я сделал тогда как минимум двадцать попыток но прорвался баталия в храме когда на меня напали несколько десятков атакующих а каждый вражеский ход занимал 5-7 минут черт еще была половинка автомобиля с багажником я был готов убивать голыми руками за этот баг

люцифер

Средь ангелов другого нет примера
Столь жалкой гибели. За грех был снят
Он с высоты своей и ввергнут в ад.
О Люцифер, светлейший ангел! Ныне
Ты — Сатана; тебе пути назад
Заказаны к Господней благостыне.

единственная игра за которой я куда-то ездил причем очень далеко Baldur's Gate теперь кажется такой блеклой деревянной на вид и вкус пресыщение наступило еще во время боя с addon'ом после появления жуткого количества совершенно одинаковых на вид потомков наступила фаза отторжения к тому же не следовало проходить ее целиком два раза стратегическая ошибка что дано Fallout'у невозможно в BG вспоминаются лишь тщетные попытки поиграть в нашего Люцифера по локальной сети ужасно скучно

самсон

Приход Самсона в мир благовещен
Был ангелом задолго до рожденья,
И, посвященный Богу, правил он
Израилем, покуда было зренье.
Не ведал равных, в этом нет сомненья,
Ни в силе он, ни в мужестве в борьбе,
Но женам доверял без размышленья —
И умер, сам нашедши смерть себе.

кто у нас окажется Самсоном конечно Diablo Blizzard заставила ждать свое творение и в тот раз пожалуй это добрая фирменная традиция подкинутая авторами демонстрационная версия игры была буквально вылизана с начала и до конца отчетливо помню голод безумно хотелось добавки в виде релиза в день его появления я не спал последующие три дня снились двунолие мускулистые козлы которые метко стреляли мне в ухо огненными стрелами первая совместная победа над дьяволом в онлайне первая капелька над головой героя в финале лишь бессмысленная бойня прямо в городе трогательные голоса домочадцев ты третий месяц об этом пишешь

нерон

Хотя Нерон настолько мерзок был,
Что лишь в аду подобие возможно,
Однако, как Светоний говорил,
В повиновенье мир держал надежно:
Восток и Запад, Север, Юг неложно;
Сапфиры, белый жемчуг, алый лал
На платье нашивал, где только можно:
Каменья император обожал.

первый персонаж в UO был назван Zontique он родился как раз во время одной шумной тусовки когда коллектив решил уйти в онлайн всем миром стандартная утренняя мысль во времена UO надо быстро возвращаться в пещерку к северу от Британии и КОПАТЬ бегающие вокруг толпы PK теперь кажутся исключительно прикольными после UO-приключений на глазах появляются слезы каждый раз когда приходится спускаться в подземелье в Ultima 9 Hythloth здесь я охотился на орков куда подевались два Британских банка на этом острове я однажды пять часов подряд клянчил ингредиенты для прыжка домой словом сильная единая история и география мощное оружие всех Ультим

уголино, граф пизанский

Рассказ о бедном графе Уголино
У каждого исторгнет плач и стон, —
Так жалостна была его кончина;
Он был близ Пизы в башню заключен
С тремя детьми, — год пятый завершен
Был лишь недавно старшим из малюток.
Как птица в клетке, в башне без окон
Они томились. Их удел был жуток.

старшенькой из Final Fantasy седьмой действительно повезло она смогла вырваться из приставочной темницы но краше не стала до сих пор меня преследуют ужасные шипы на голове героя и его кеглевидные ручки и потом я никогда не мог разобраться в чем смысл автоматически врубаемых посреди игрового процесса мини-игр

александр

Об Александре писано не раз.
Любой, кто хоть немного образован,
Читал или слыхал о нем рассказ.
Весь мир огромный был им завоеван.

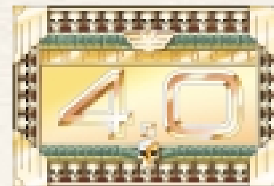
EverQuest кое-где с любовью называют EverCrack'ом абсолютное сумасшествие вещь настолько сильная что вечно дремлющий разум проснулся и завопил сворачивайся идиот отдай кому-нибудь account

финал

Считайте это персональным ролевым хит-парадом ушедшего десятилетия, если уж очень хочется. Или коллекцией эпиграмм, как отметит циник. “Мое собранье насекомых открыто для моих знакомых”. Всегда.

александр вершинин

ГЛАВА II



Asheron's Call. Необходимое авторское предуведомление. Асоциальный бвана Скар. Интернет, феодальная Япония, мысли вслух. Радости и огорчения охоты. Кое-что о магах, история стальных подгузников. От скуки налегке, или реагенты вместо завтрака

В отличие от большинства книг, здесь нет ни одного вымышленного героя или события. Автор всего лишь попытался повторить эксперимент, проведенный некогда неким Эрнестом Хемингуэем, перенеся место действия с зеленых холмов Африки на полигональные холмы Asheron's Call.

Асоциальный бвана Скар. Интернет, феодальная Япония, мысли вслух

Связь была совсем неплохая для этого времени суток. Мой нескладный белобрысый аватар[1] легко бежал, стараясь придерживаться общего направления на северо-запад. До сих пор местность была знакомая, и я мог с точностью до миллиметра указать расположение всех монстров в округе.

Всего пару минут назад я сделал двойной прыжок и вышел из телепортера в этой забытой всеми деревушке. Обнаружив ее несколько дней назад, я сразу удивился полному отсутствию собратьев по несчастью, таких же охотников и искателей приключений. Даже в самые пиковые часы, когда серверы буквально ломились от желающих убить пару-тройку часов за монитором, здесь никого не было.

В самом деле, вездесущие стайки японцев забавляют только первые полчаса. Вам интересно наблюдать как они общаются, организованно охотятся или с такой же строгой дисциплиной отдыхают. Отдельное удовольствие доставляют японские слова, написанные на латинице. Многие игроки не знают по-английски ни слова, кроме, быть может, “Help!”, “Hi” и “Bye”.

Asheron's Call буквально создана для восточных людей с их феодальной психологией, фанатичной любовью и уважением к традициям предков. Местная система организации кланов построена как раз по японскому образцу: чтобы получать максимальную отдачу от совместной охоты, игроки “присягают” на верность друг другу. Патрон получает десять процентов XP от каждого убитого вассалом монстра. В обмен хозяин должен одаривать своих самых усердных подчиненных оружием, броней, специальными квестами. Я так и вижу, как вечером, после окончания рабочего дня, большая японская юридическая фирма не разбредается по домам, а остается в офисе, единым порывом загружая Asheron's Call. Президент фирмы, главный патрон, имеет несколько вассалов вице-президентов. Те, в свою очередь, контактируют с главами отделов, и так далее. Одно слово: идиллия!

Все эти рассуждения занимают меня, пока я удаляюсь от безлюдного селения. Ровные гладкие панцири стандартных холмов переходят в лесистую болотистую местность. Райское местечко — огромное количество разнообразных монстров и ни единого PC[2]! Конечно, для охоты группой совсем не обязательно засовывать шею в ярмо феодального рабства, можно просто организовать временную партию. Но это не по мне. Во-первых, Asheron's Call, в отличие от Everquest, совсем не требует наличия партии для охоты на крупную дичь. Во-вторых и последних, гораздо полезнее добывать все XP-очки и снимать вещи с трупов собственноручно. Хапана[3], Скар! Вот истинная причина того, что



Я знаю, знаю! Это онлайновая компьютерная игра “От заката до рассвета”. Перед нами куча клуней.

[1] Аватар — здесь альтер-эго игрока в онлайновом мире.
[2] PC — Player Character, игрок.
[3] Хапана — на суахили “нет”, “нельзя”. В данном случае как слышится, так и понимается. Интуитивно.

мой маг в гордом одиночестве лавирует между группами бандерлингов (banderlings) и ридшарков (reedshark)[4]. Кто не рискует, тот не покупает стальные подгузники!

радости и огорчения охоты

Желание попасть в девственный уголок, где до сих пор не ступала нога охотника, носит меня по просторам AC не первую неделю. Прочь от предлагающих стать моим патроном щенков первого уровня и мудрецов, точно знающих формулу успешной генерации персонажа и готовых поделиться ею за скромную мзду!



Опытные охотники подолгу задерживаются на одном месте[5]. Если правильно организовать базовый лагерь, можно подняться сразу на несколько уровней в классе за минимальное количество времени. Магам легче, они могут "подзывать" дичь контрольными заклинаниями и расправляться с ней на расстоянии, не дав зверю ни единого шанса вступить в ближний бой. Поэтому волшебник всегда располагается на возвышенности, дабы иметь прямую линию огня для своих заклинаний. Второе по важности условие — наличие черного хода. Это может быть обычный телепортер, но в оптимальном случае выбирается вход в подземелье. Если жертва приходит к охотнику не одна, а с коллегами[6], важно очень быстро отступить. В идеале процесс сводится к нескольким простейшим шагам: выбрать подходящую группу монстров, отстрелять весь запас маны, пока они бодро бегут к вам, и нырнуть в телепортер для восстановления здоровья, маны и нервов — если в толпе все-таки оказался монстр, превосходящий вас уровнем хотя бы в два раза. Через некоторое время вы снова появляетесь на поверхности, и атака повторяется. Круговорот монстров в природе быстро расставляет новые партии на старых местах. Уровень новоприбывших корректируется в соответствии с агрессивностью самого охотника, так что охота не теряет своей прелести даже через несколько часов непрерывного экшена.

кое-что о магах, история стальных подгузников

Лежать на холодном сыром полу подземелья, прямо при входе, удивительно мерзко. Камера издевательски зависает над одухотворенным лицом персонажа — ни секунды уединения. Такова участь любого мага. Ждать пока Stamina полностью восстановится, вставать, использовать заклинание Stamina to Mana и снова копить силы для следующего обряда. Впрочем, это мелочи по сравнению с муками чистопородных воинов. Нервно колотить зверя тяжелыми изделиями из дерева и железа отнюдь не романтично.

Другое дело, чистая магия. Море дистанционных атак, возможность искусственно накачивать и лечить собственное тело. За подобную роскошь приходится платить обилием трав, камушков и пузырьков, которые буквально оккупируют все свободное место в inventory. Все заклинания Asheron's Call сначала должны быть "открыты" и записаны в spellbook. Обычная картинка: молодой чародей открывает особое меню и начинает подбирать рецепт заклинания. Что совсем непросто, если не знать правила игры! Spell формируется из следующей подборки: камень, обозначающий уровень сложности заклинания, затем четыре вида ингредиентов в строгом порядке. Травы, порошки, жидкости, талисманы — от десяти до двадцати видов каждого из них уже сами по себе могут сильно затянуть нахождение правильной комбинации. Но авторы AC решили не останавливаться на достигнутом. Во всех заклинаниях, выше второго уровня, используются кодированные цветом свечи, которые необходимо расставлять в определенном порядке после каждого ингредиента. Таким образом, получаем уравнение с семью или восемью неизвестными. Честно говоря, поначалу можно рехнуться. Особенно зная, что даже если вы составили верную композицию, заклинание может не вписаться в spellbook по элементарной причине — уровень случайно подобранного spell'а может оказаться слишком велик. А вы даже не узнаете, была ли формула верной[7]...

Тем не менее наше племя растет. В какой еще онлайновой ролевой игре магам дана такая потрясающая свобода! Наши заклинания мощнее и эффективнее мечей бывалых рубак, нам не приходится рисковать жизнью в рукопашной. При этом местные волшебники способны носить любую защиту, даже plate! Маг может надеть на себя самую тяжелую броню и не потерять способность реализовывать заклинания. Каким образом, спросите вы? Странные дизайнерские пути AC привели к тому, что зависящая от уровня Strength броня лишь уменьшает скорость передвижения игро-

[4] Авторы Asheron's Call приняли решение отказаться от привычных фэнтезийных монстров и выдумали своих. Хотя, если говорить честно, их не хватило даже на это. Одни нагло позаимствованы у матушки-природы (как вам нравится "Armoredillo" или "Monouga"?), другие смахивают на все тех же орков и гоблинов.

[5] Цель сафари в Asheron's Call наверняка покажется настоящему охотнику несколько странной. Здесь совершенно неважно, какой окажется добыча. Головы монстров, с рогами или без, не имеют никакой ценности. Удачливый стрелок не сможет повесить трофей в гостиной и похвастаться им перед друзьями на вечеринке. Зато обретаемый персонажем "опыт" бесценен. Вот тот неуловимый куду Хемингуэя, за которым гоняются десятки тысяч обладателей коробки Asheron's Call.

[6] Монстры AC имеют оригинальные повадки. Они никогда не разгуливают на свободе, как в EverQuest или Ultima Online. Наоборот, каждый из них спокойно восседает на одном месте с парой или тройкой себе подобных. Но если неосторожный охотник подходит слишком близко к "гнездовью", безмятежность монстров мгновенно сходит на нет. Вся компания организованно направляется в сторону нарушителя покоя для финальной разборки. Зачастую к изначальной группировке присоединяются их ближайшие соседи, образуя печально известный по EQ "паровоз". Впрочем, есть одна важная оговорка: от них можно просто сбежать. Через несколько десятков метров атакующие пресыщаются сим развлечением и чинно возвращаются на исходные позиции. Asheron's Call — охота с человеческим лицом. Если вы знаете основные правила обращения с дичью, вам почти ничто не угрожает.

[7] Жестокие боги-дизайнеры мира Asheron's Call не удовлетворились даже этой инквизиторской пыткой. Удачливые маги стараются не делиться с коллегами своими достижениями, так как чем больше людей пользуются их формулой, тем менее мощным оказывается реализуемое заклятье. Дьявольская хитрость!

ка, но отнюдь не запрещает нацеплять симпатичные вам доспехи. Некоторые превращают себя в живые дзоты — неспособные пробежаться и даже просто бодро пройтись, — зато отлично защищенные и способные дать сдачи любому ее возжелавшему.

от скуки налегке, или реагенты вместо завтрака

Так пробегают дни. Когда в одном месте охота становится уж слишком утомительной, я осторожно прокладываю курс между заградительными постами монстров и улепетываю прочь. В Asheron's Call нет ослепительной[8] красоты EverQuest, зато есть единая огромная карта. Что здесь замечательного, спросите вы? Возможность идти куда глаза глядят. Увидел на горизонте горы, направился в ту сторону и в конце концов дошел до их подножия. В этом есть своя примитивная дикая прелесть, этакий игровой WYSIWYG[9], приключенческий дух. Что самое приятное, для такой жизни не требуется месяцами тренировать персонаж. Накопил немного денег, затарился запасами реагентов для самых ключевых заклинаний — и в путь. Без оглядки. Без сожалений. Без страха что-нибудь потерять. Просто путешествовать.

александр вершинин

Asheron's Call

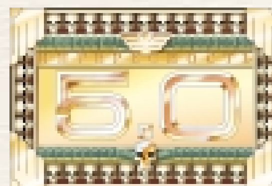
Turbine
Microsoft

Сложность	средняя
Графика	3,5
Звук	3
Музыка	3,5
Сюжет	3,5
Управление	3,5

Microsoft и Turbine сделали неплохое подобие EverQuest. Местами оригинальный дизайн уравновешен некрасивыми моделями монстров и скучнейшими лабиринтами подземелий. Пожалуй, Asheron's Call прочно займет третье по интересности место после EverQuest и Ultima Online.

Windows 95/98/NT, Pentium 166, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (1 Мбайт), DirectX 6.1, доступ в Интернет
Только online! Игрок должен быть клиентом MS Gaming Zone

ГЛАВА III



ultima ix: ascension. точки над. she's so high! география легенды. аватар монте-кристо. ultima иль не ultima? риск — благородное дело

Давайте сразу расставим все точки над: демонстрационная версия Ascension заслуживала хорошего дружеского пинка. После проведенной за релизом пары недель можно смело утверждать, что в провале "демы" повинны сами дизайнеры. В стремлении показать минимум они склеили воедино два совершенно разных dungeon'а и тем самым искусственно создали эффект чрезмерной длины подземелья, а также некоторой дисгармоничности общего дизайна.

she's so high!

К счастью, это в прошлом. Релиз Ultima IX: Ascension доказал одно: перед нами самая красивая ролевая игра, которая когда-либо была создана. Графическим решениям U9 просто нет равных — и пока не предвидится. Отсюда легко просматривается обратная сторона медали: несколько нескромные системные требования. Определить оптимальную машину тоже сложно. Наш "блюминговый отдел" благородно предоставил несколько мощных графических ускорителей, включая Voodoo3 и TNT 2 Ultra. Результат неутешителен для подавляющего большинства RPG-любов. Дело совсем не в 3D-акселераторе. 500 мегагерц "Ультиме" явно мало! Кроме того, лучше иметь в своем распоряжении 256++ Мбайт ОЗУ, так как последнее детище Ричарда Гэрриота (Richard Garriott) слегка расточительно использует ресурсы любого компьютера.

Зато... зато нет ничего более пасторально-романтического, чем вид с края утеса на бухту Buccaneer's Den. Ну, разве что путешествие на волшебном корабле над ночным Moonglow, когда землю плотной пеленой застилает мягкий туман, а в нем снуют странные живые огоньки. Город излучает мягкое магическое мерцание, которое могло бы околдовать вас, если бы... Если бы не тяжелый звездный полог над

[8] В мире компьютерных игр все относительно. EverQuest никогда не сможет сравниться с божественной красотой Ultima IX: Ascension, но в кругу онлайновых RPG это абсолютный графический хит.

[9] WYSIWYG — введенный во времена революции текстовых редакторов, термин означает "What You See Is What You Get". Не путать с "то-что-вижу-то-пою".

головой. Противиться ему нет никаких сил — задираешь камеру вертикально вверх — и почти теряешь сознание от открывающегося вида. Динамическая смена времени дня и связанная с этим активность на небесном склоне — вообще отдельная тема для долгой беседы в передаче "Шедевры Эрмитажа". Вердикт таков: любоваться небом Ascension в сотни раз приятнее, нежели изучать реальный небосклон нашей вечно пасмурной родины[1]. Все в U9-виртуал! Даже в ненастье, когда небо внезапно застилают тучи и начинается проливной дождь, вам будет тааак хорошо...

География легенды

Внешняя красота Ascension[2], впрочем, не способна скрыть прискорбный факт. Страна Британния стала меньше. Подмеченная еще в демонстрационной версии "лубочность"[3] мира остается наилучшим способом описания приключившихся метаморфоз. Ветераны предыдущих "Ультим", равно как и знакомые с просторами Ultima Online, привыкли к эпическому масштабу земель. Путь от города Britain до Yew всегда занимал не меньше трех-четырех десятков минут реального времени. Бегом. В трактовке U9, Yew оказывается чуть ли не сателлитом Britain, отделенным от столицы королевства жалким подземным ходом и пятью минутами ходьбы. Морские путешествия в Ascension сделаны вовсе не для удобства — так проще скрыть истинный масштаб угодьев Лорда Бритиша. Интимное затемнение, скриптовая сценка, и вы в другом городе. Ужасно удобно! До сих пор сложно поверить? Попробуйте отплыть от берега основного континента Британнии, прямо от столицы. Перед тем как включится внезапно накатившая на Аватара "нехватка кислорода", вы имеете неплохие шансы узреть берег соседнего острова Buccaneer's Den. Когда я служил в UO капитаном, подобный рейс занимал куда больше времени.



Забавно, что почти все свои недостатки Ultima 9 компенсирует не менее значимыми достоинствами. Главный выигрыш реального трехмерного "движка" игры в революционной доступности любой точки Британнии. Кроме шуток! В Ultima больше не существует свойственной всем двумерным мирам проблемы границ карты. Любой горный массив "Ультимы-9" так или иначе преодолеваем. Пешком. Прыжками[4]. С одного камушка на другой; там подтянулся, здесь пробежался. Прощайте, фиксированные пути преодоления "естественных" препятствий вроде гор или водных преград! Делайте что хотите. Головокружительно, невыразимо приятно, ей-богу.

Аватар Монте-Кристо

К моему великому сожалению, картина резко меняется в подземельях. Здесь больше нельзя заблудиться, зато можно с легкостью устать. Вокруг темно, тесно и уныло. Заклинание "освещение" жрет драгоценную ману, приходится устраивать "белые ночи" с помощью настроек монитора. Путь через катакомбы всегда лишь один. Зачастую он прегражден выводящими из себя идиотическими квеста-



С течением времени Raven становится все более гостеприимной. Уходить с корабля на подвиги уже не хочется.

ми по сбору "четырех статуэток", "других четырех статуэток", "четырех драгоценных камней", "четырех кристаллов" и так далее. И почему создателям U9 ТАК нравится цифра "4"? Прочие пазлы сводятся к нажатию кнопок, наведению мостов и самострельных статуй, прыжкам через лаву и бегу на короткие дистанции. Правда, встречаются оригинальные затеи. В одном из подземелий Аватару приходится проявлять чудеса обращения с боевым луком, стрелять на время по движущимся мишеням и вообще быть если не Робином Гудом[5], то Вильгельмом Теллем, Героем Швейцарской Конфедерации (посмертно). Типичная Ascension: то никчемно, то на бис.

---

[1] Человек абсолютно не обязательно должен быть патриотом климата родной страны! Это утверждение.

[2] Текстуры, какие замечательные текстуры! Отдельное внимание уделите изучению "травы" и "стен домов".

[3] Многие неправильно трактуют значение данного термина. Речь идет не об угле зрения, то есть расположении камеры, а об игрушечном масштабе всего мира в целом.

[4] На "прыжковый" интерфейс также не хватает хвалебных слов и места. Разработчики придумали самый ненапрягающий игрока вариант реализации этого аркадного действия. Таким образом, потенциальный "минус" U9 чудесным образом превратился в "плюс". Лично я ни разу не промахнулся.

[5] Королем воров!

Лезть под землю придется в любом случае. Guardian предусмотрительно расставил свои восемь колонн прямо над восемью dungeon'ами Британнии. Каждое подземелье олицетворяет собой антидобродетель, в противопоставлении восьми храмов-добродетелей. Все восемь последних, кстати, были безжалостно осквернены, а ключ для очищения хранится как раз под основанием колонн. Тех самых, которые уходят под землю. В общем, вы поняли, на что обречены.



Дальнейший сюжет рассказывать не хочется. Местами простоватый, местами трогательный, он заслуживает собственноручного освоения. Редкие мультипликационные ролики сделаны со сногсшибательным качеством. Давненько я не демонстрировал своим друзьям мультики в ответ на вопрос "Что нового в мире U?".

ultima иль не ultima?

Вот в чем вопрос. Рискну ответить отрицательно. С одной стороны, все названия остались прежними, вы встречаете старых друзей, можете поговорить с любым NPC, выполнять кучу побочных квестов, причем в любое удобное для вас время. С другой — мир перестал быть привычно необъятным. Я не помню ни одной "Ультимы", где бы так просто находилась сюжетная линия и вы точно знали, что именно нужно сделать. Пара этих важнейших качеств серии ушла в небытие с появлением "финала трилогии трилогий".

Старая боевая система и алгоритм развития персонажа тоже безвременно покинули нас, ветеранов. Новый топор бьет на половину damage-"бара", что лучше меча за четверть "бара". Аналогичная ситуация с "разными" боевыми ударами. В подавляющем большинстве случаев их просто не имеет смысла применять. Поклонники новой системы рассказывают о возможности фехтовать, парировать удары, планировать атаку. Так и хочется спросить: "Простите, вы часто играете в экшен при пяти кадрах в секунду?"

Ну вот, бои и характеристики Аватара пошли новой Ultima во зло. Часть фирменного геймплея безвозвратно исчезла, прихватив с собой за компанию AI NPC. Когда еще Аватару дозволялось воровать прямо в доме, на глазах у хозяина! Вскрывать ларцы, брать понравившиеся вещицы... Даже попсовейшая Pagan немедленно телепортировала на поимку вора невероятно мощного мага-шерифа. Да и общее количество предметов обихода в U9 заметно меньше. Зря, Ричард.

риск — благородное дело

Законный вопрос "Что ставить?" повисает в воздухе. Может ли потеря доброй половины уникальных, характерных только для серии Ultima деталей геймплея быть возмещена внешним лоском игры? Здесь Ascension сверкает. Озвучку делали злобнейшие профессионалы, талантливейшие актеры. Пять баллов. Просто вспомнив о графике, ощущаешь непобедимое желание включить компьютер и пройти еще немножко "Ультимы". Му-



зыка на уровне. Сюжет крепок, но нежен — как памперс младенца. Технологически Ascension нет равных.

Решено! Оценки получает не Ultima 9, а некая Ascension от фирмы Origin. Игра серии Ultima, обладая вышеперечисленными изъянами, не имеет права на столь высокий балл. Никому не известная Ascension более чем заслужила триумфа. Соломоново решение, Скар, брависсимо! Довольный собой, я удаляюсь кататься с Raven на ее чудесном кораблике...

александр вершинин

Ultima IX: Ascension

Origin
Electronic Arts

Сложность	средняя
Графика	5
Звук (озвучка!)	5
Музыка	4
Сюжет	5
Управление	3



Классика, но не из серии Ultima. Ричард Гэрриот и Origin сделали пятибалльную игру, которая использует сюжетные моменты и характерные названия из предыдущих ролевых проектов компании. Если вы не Ultima Dragon или гордый обладатель Pentium 166, вам непременно понравится.

Windows 95/98, Pentium II 266 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 256), 8x CD-ROM, Glide- или Direct3D-акселератор (8 Мбайт памяти, рек. 16), DirectX 7

ЧАСТЬ 7

уснувший в армагеддоне

“Ээээээээ!” Стремительный натиск. “Аааааааах” Рев. “Наууууу!” Вихрь.
“Ммммммммммммм...”
Десять тысяч человек столкнулись на маленькой невидимой площадке. Десять тысяч человек понеслись по блестящей внутренней поверхности глазного яблока. Десять тысяч копий засвистели между костями его черепа. Выпалили десять тысяч изукрашенных орудий. Десять тысяч голосов запели у него в ушах. Теперь его тело было расколото и растянуто, оно тряслось и вертелось, оно визжало и корчилось, черепные кости вот-вот разлетятся на куски. Бормотание, вопли, как будто через равнины разума и континент костного мозга, через лощины вен, по холмам артерий, через реки меланхолии идет армия, одна армия, две армии, мечи сверкают на солнце, скрещиваясь друг с другом, пятьдесят тысяч умов, нуждающихся в нем, использующих его, хватают, скребут, режут...







Охваченный бредом, он вскочил на ноги и понесся в пустыню. Он бежал и бежал и не мог остановиться.

Он сел и зарыдал. Он рыдал до тех пор, пока не заболели легкие. Он рыдал безуспешно и долго. Слезы сбегали по его щекам и капали на растопыренные дрожащие пальцы. "Боже, боже, помоги мне, о боже, помоги мне", — повторял он.

Все снова было в порядке.

Можно пить кофе литрами, смотреть по телевизору программу "Время", делать вид, что занят учебой, относиться к жизни серьезно, быть ответственным, больше времени проводить на свежем воздухе... Рано или поздно он заснет вновь. И тогда...

"Сколько вы ждали?"

"А сколько длится время?"

"Десять тысяч лет?"

"Может быть."

"Десять миллионов лет?"

"Возможно."[1]

Он стоит на перепутье между двумя мирами, одной ногой здесь, другой там, пытаясь понять, где настоящее, погружаясь с головой в ледяную ванну реальности, взлетая к самому небу, после которого так болит голова. Эта битва происходит внутри, это игра для одного человека, но любая игра рано или поздно заканчивается, и тогда он просыпается... в поисках следующего сна.

без рецептов

Способов растянуть сон придумано немало, но абсолютного рецепта не существует. Как бы ни старались разработчики продлить время общения игрока с их творением, рано или поздно игра проходится до конца или, что еще хуже, просто надоедает. Вы скажете, только простое гениально. Да, в тетрис будут играть вечно. "Но кому он нужен, этот дебильный тетрис?" — кричат мне с улицы.

Как сделать так, чтобы в игру было интересно играть еще и еще раз? Как продлить ее жизненный цикл, пресловутую буржуйскую "replayability"? Раньше у разработчиков были одни приемы, сегодня игры меняются, меняются и методы.

Проще всего, конечно, стратегическим симуляторам. Эти игры не обременены "сюжетом", там нет "скриптов", нет заранее нарисованных карт — все предельно честно. В Sim City можно жить очень долго — пока спинным мозгом не начнешь чувствовать правила, по которым существует город. Усложняем правила, вводим новые элементы — и все начинается сначала. The Sims, Republic: The Revolution (см. интервью с разработчиками в части "Черновик") — симуляторы нового поколения. Интересно!

---

[1] Здесь и выше, на странице, открывающей эту Часть, цитируется рассказ Рея Бредбери "Уснувший в Армагеддоне" (сборник "О скитаньях вечных и о Земле"). В детстве я всегда начинал читать сборники с рассказов, потому что они были короче.

Он, X-COM... продержался очень долго, никто не смог повторить рекорд долголетия этой игры. Секрет высочайшей "replayability" — гениальный баланс между стратегией и тактикой, "незаметный" сюжет и случайные карты. Убери любой из кубиков — и фигура рассыпается, образуя множество маленьких "икс-комиков", игр приятных, но далеко невечных.

Увы, чаще всего разработчики просто не связываются с "нелинейным" сюжетом и случайными картами — это высший пилотаж, а результат совершенно непредсказуем. Гораздо проще создать несколько десятков миссий-уровней, назначить врагов, придумать друзей, вставить между миссиями 3D-мультфильмы и получить в итоге замечательную игру — яркую, захватывающую и... совершенно одноразовую.

Нет, вам послышалось. Это не заунывные звуки старой песни о главном. Я готов купить сколько угодно аддонов Tiberian Sun, если игра мне в кайф. К примеру, продолжение Rainbow Six я ждал с огромным нетерпением. И совершенно не был разочарован Rogue Spear, потому что меня все еще ПРЕТ от этой игры, и совершенно все равно, что кто-то там в Red Storm на мне "наживается". Совершенно все равно, потому что я все еще ВНУТРИ игры.

Пускай будут два набора миссий — скажем, за синих и за красных. Пройдем оба. Пусть будут уровни сложности — пока мне интересно, я буду их повышать. Готов также скачивать каждый день по новому юниту — пусть бегает. Стану ждать набор дополнительных миссий — ведь там еще и прикольные ролики! Впрочем, если мое внимание попробуют привлечь более оригинальным способом — никто отказываться не будет. Скажем, как в Shadow Watch...

Rino's prayer/0 dB

У Red Storm пока не получилось ни одной хорошей стратегической игры. "Сыроватый" Force 21, "странноватые" Dominant Species... Мне, пожалуй, всего ближе их киберпанковско-настольный Ruthless.com.

Интересно, что Shadow Watch, последний проект RS, по настроению очень напоминает именно эту игру. "Почти" X-COM, только нельзя менять агентов, дизайн уровней определен заранее, и все "нарисовано от руки". Товарищ по борьбе Андрей Ом писал о Shadow Watch в прошлом десятилетии, писал много и хорошо — почитайте, если найдете номер, я не буду повторяться.

Будущее игры представляется мне почему-то в самых светлых тонах, почему... объяснить не могу.

Скажем, заставка к игре, которую можно скачать уже сейчас (www.redstorm.com/shadowwatch), до дрожи в коленках напоминает ТУ заставку к UFO: Enemy Unknown, все тот же "рисованный" стиль, который кстати — результат обработки 3DS MAX моделей в специальной программе, превращающей 3D-изображения в "комиксы".

Забавно, но разработчики, кажется, применили подобную программу и к геймплею. Все в игре — характеристики персонажей, тактическую модель и систему генерации сюжетной линии — будто бы пропустили через такой "упроститель", и под кажущейся примитивностью прячется сложная и хорошо продуманная игровая система.

В игре всего несколько десятков заранее определенных миссий и очень много для тактического симулятора (200000 слов!) диалогов — в ходе общения с самыми разными людьми мы будем шаг за шагом двигаться по сюжетной линии, выполняя эти самые задания-миссии и взращивая персонажей.

Фишка в том, что сюжетная линия каждый раз будет новой. Сюжет как бы собирается из кубиков — игра может начаться в Гонконге, Рио или на Байконуре, это решает случай. Порядок перемещения между городами меняет атмосферу игры — команда становится сильнее, преображаются враги, появляются другие NPC.

Города клонированы — существуют Гонконг-1 и Гонконг-3, там живут разные люди. В каком именно городе мы окажемся в следующий раз — неизвестно, и таким образом мы получаем сотни совершенно не похожих друг на друга игр из... нескольких стандартных кубиков. Сила и количество врагов будут меняться в зависимости от уровня нашей команды — Байконур в начале игры будет совершенно не похож на себя в конце, это тоже добавит Shadow Watch разнообразия.

Конечно, говорить о каком-то "прорыве" смешно — игра выйдет в марте 2000 года, тогда все и станет ясно. Сейчас же подобная система выглядит весьма многообещающе — и демонстрирует пример того, как при совсем небольших затратах можно добиться значительного эффекта. Почему бы не разрезать на такие кубики какой-нибудь популярный C&C-клон? В худшем случае, мы значительно усложним жизнь тем, кто зарабатывает на хлеб написанием "полных прохождений". В лучшем — продлим мучительный сон еще на неделю. Разве не за этим мы собрались здесь сегодня?

Олег Хажинский

ГЛАВА II

TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN. "БОЖЕ, ЦАРЯ ХРАНИ" И ЗЕЛЕНЫЕ ЗМИИ. ИНДА НАУЧИЛИ НАС СТРОИТЬ ХОРОМЫ И СОБИРАТЬ ПОДНОЖНУЮ ПРОВИЗИЮ. КОНТОРА "КРИВО" (ФРАНЦЫЯ) И ЕЕ НАСЛЕДИЕ. МЕЛКИЕ РАДОСТИ И БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ

Эти письма я нашел в кармане сюртука N, привезенного давеча для предварительного вскрытия в морг, где я имею честь служить помощником патологоанатома. Мне показалось, что они представляют серьезный общественный интерес и именно поэтому, Ваше Благородие, я убедительно прошу Вашего разрешения кремировать их вместе с несчастным...

1

Доброго вам здоровьичка, любезный Феофан Антиохович!

Третьегодни презанятная забава посетила наш Богом забытый столичный городок: родом откуда-то из Болгарии, потеха оставляет о себе самое двусмысленное впечатление. И пусть вас, милейший, не вводит в заблуждение звучное имя Tzar и державные соболя на заставке — нам не придется, как это подобает истинным сынам Отечества, ходить в штыковые атаки на немца или турка... Огнедышащие аспиды и зеленые змии прямо на первых же экранах задают тон дальнейшему веселию.

Ах да, спешу сообщить, что играть мы можем с равной легкостью за арапов, европейцев и азиатов. Последние, впрочем, ничем не отличаются от первых, а первые, в свою очередь, от вторых, но зато у болгар был повод разместить в меню красивую блестящую катану. Такая же пренеприятнейшая история и со строениями: одинаковые-с, как есть одинаковые, спасибо, хоть спрайты потрудились перерисовать, порадовали старого служаку. Но и здесь не обошлось без легких конфузий: для примеру, у азиатов все замки называются не иначе как Shao-linn temples, а у арапов — Mosques. Не множественное ли это число от "Москва", дражайший Феофан Антиохович?! И если да, то странные же они людишки, наши братья-болгары...

Вообще, занятный опыт совмещения исторических названий с fantasy-антуражем, вы не находите?

Засим прощаюсь, ибо спешу — вызван на дуэль подлецом Вернадским.

Ваш N.

P.S. В демо-версии решительно не на чем остановить зрак: всего два типа ландшафта на целых 80 Мбайт в архиве, и вдвое больше — в распакованном виде! Это никак дурная шутка-с!

2

Здравствуйте, Феофан Антиохович, здравствуйте!

С милейшим Вернадским примирились, не извольте сомневаться, до утра гудели в "Яре", после чего спустили городового в Москву-реку. Но к делу.

Tzar пленил мое искушенное воображение диалоговыми окошками. Нет, вы только вообразите себе: обычная RTS, обычный tutorial, и вдруг поп-учитель предлагает на выбор в рамке несколько вариантов ответа на вопрос "С чего начнем обучение?"! Знаете ли, любезнейший Феофан Антиохович, я почувствовал себя буквально в прошлом, в игре нашей давно минувшей буйной юности Full Throttle!, спаси Господь ее душу! И ведь вариантов ответа у нас — едва ли не с дюжину: "Научи мя, мил-человек, собирать подножный корм", "Инда научи мя строить хоромы", "Инда подскажи мне, откуда брать золото". И ведь есть даже "Инда просто не знаю, что спросить", вы не поверите! А стоит дать ему выговориться, как в меню начинает переливаться самоварным золотом кнопка с аглицким названием "New Quest". На наш с вами родной язык это переводится как "Mission Goals", посему ни о каком РПГ-флере особо мечтать не следует.

Число юнитов в демо-версии ограничено двумястами с каждой стороны — ну совершеннейшим образом не дают развернуться, диаволы.

Вынужден откланяться: старый чорт Вернадский опять вынуждает меня набить ему морду-с. Кланяйтесь от меня князю Степанидзе.

Остаюсь ваш преданный друг, N.

3

Любезный Феофан Антиохович!

Нижайше прошу меня извинить за задержку с письмами: после стычки с Вернадским личность перекосило самым непотребным образом, пришлось провести седмицу в лазарете. Мы, впрочем, уже примирились — эта вертихвостка Мими не стоит старой дружбы.

Да, о забаве. Знаете ли, самым непостижимым образом она напомнила мне штучные изделия хранцузской конторы Cryo, которую мой денщик Васька со свойственной простонародью непосредственностью и меткостью величает "Криво". Та же великолепная (для полностью плоского ЦыЦ-клона, конечно) графика, тот же размах, те же перспективы, тот же искусственный интеллект со своими взглядами на жизнь, рельеф местности и воинский долг. Впрочем, нет, об AI имеет смысл замолвить слово: он, подобно виденному мной намедни дрессированному чимпанзи, обучен презанятным кунштюкам:



Как–то все это, воля ваша, смахивает на WarCraft...

солдаты приходят на помощь своим товарищам и даже грамотно отступают, что в наших краях вообще есть большая редкость. Таковая доблесть, впрочем, имеет свою оборотную сторону: разбредшихся по карте служивых приходится подолгу собирать в критические моменты.

Битвы похожи на Lune Noire (я писал вам об этом утонченном развлечении в июле 1999 года от Рождества Христова) даже спецэффектами! Впрочем, есть различия, есть — в LN замки были гигантскими сооружениями вроде нашего чугунного Петра, в то время как Tzar может похвастаться только миниатюрными песочницами а-ля WarCraft II. Нет, mon cher, это действительно черти что такое! При минимальном разрешении 800x600 и усердно нарисованных тенях от каждого деревца на карте могли бы озаботиться такими вещами! Ах, пустое...

Впрочем, долой хандру! Забава-то совсем необременительна и, что огромная редкость в наше время, не отягощена претензиями и социалистским пафосом. Вынужден отложить дальнейший рассказ — явился ординарец Вернадского, холоп Минька, с депешей.

Ваш N.

4

Здравия вам доброго, Феофан Антиохович!

Только что вызвал гнусного Вернадского на дуэль — возмутительная шутка, затеянная им, может быть извинена только кровью. Впрочем, об этом после.

Намедни снова игрывал в Tzar, много думал. Знаете, любезный друг, что так необъяснимо притягивает в игре, переводя ее из разряда "кромешный ужас" в ранг "миленькой вещицы"? Вы будете смеяться — детали. Юниты, самые обычные солдафоны, пушечное сало, которых мы с вами-с, не говоря уже о менее опытных военачальниках, изводим тысячами в каждом C&C-клоне, не сильно задумываясь об их печальной судьбине! Нет, они не обзавелись личными качествами, как вы могли бы подумать. Они живые — прекрасно анимированные, яркие: вы только взгляните, как они тянут следующую стрелу из колчана! Да что там лучники (в движениях вымуштрованного воина непременно видно изящество и мощь) — даже крепостные за рубкой дров выглядят ровно настолько реалистично, насколько это слово вообще может быть применено к их сословью.

И потом, какие здесь стоят погоды! В отличие от любимой вами, любезный товарищ, TibSun, где дожди и грозы приключаются только в такой последовательности, какую предписывает неумолимый скрипт (чур меня, басурманским языком заговорил в спешке!), в Tzar дождь со снегом происходят самым непредсказуемым образом, как и рукоположено Господом. А туман-то, туман!.. И пусть все благолепие не несет никакой полезной нагрузки, выглядит — на five.

И еще, дорогой мой Феофан Антиохович, должен вам сказать — кажется, мы впервые получим C&C-клон, в котором грамотно реализована смена дня и ночи. Обратно, никакой пользы, но как же, батенька, красиво!

Собственно, болгары-ироды утащили из демо-версии самое интересное — полноценную сюжетную кампанию, оставив нас корпеть над случайными картами. Пожалуй, я пришлю вам нарочным полную версию, как только она изволит появиться, — вы с князем Степанидзе непременно должны посмотреть на этот charmant!

Только, молю вас, не возлагайте уж слишком больших надежд.

Поехал стреляться с Вернадским. Лечите почки.

Ваш N.

андрей ом

P.S. В то же утро N был подстрелен на дуэли нетрезвым Вернадским, под пьяные слезы и в объятьях коего волею Божией и испустил дух.

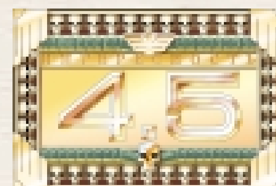
Tzar: The Burden of the Crown

демо–версия

Haemimont Interactive
Talonsoft

Январь 2000 г.
Около 82 Мбайт (см. ее на нашем диске)
www.tzar.net
Windows 95/98, Pentium 200+, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64+), Direct X, SVGA (2 Мбайта)

ГЛАВА III



SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE. СЕКРЕТЫ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА, ИЛИ ИНТЕРЛЮДИЯ. НАПРЯЖЕНИЕ И КОНЦЕНТРАЦИЯ. КОЕ-ЧТО ОБ ОГНЕВЫХ КОНТАКТАХ. Я ВЫЗОВУ ТЕБЕ КАТАФАЛК, ИЛИ ПРАВО НА ПАТОЛОГОАНАТОМА. МИСТЕР ОРАНДЖ ПОЛУЧАЕТ "НАШ ВЫБОР"

Фонарики на дробовиках слепят глаза. Мы ждем у двери, когда поступит сигнал. Когда сигнал поступит, мы его выполним. Вы видели этот сюжет — треск взорванной двери, пятна света, скользящие по стенам, черные блестящие шлемы, раздутые бронежилеты, от которых в любой комнате становится тесно. И вопли — громогласные, действующие на психику крики. "Мы вооружены!" "У нас есть ордер на ваш арест!" "Мы знаем, что ты здесь!" "Руки за голову, всем не двигаться!" Пустите все вперемешку, и получится бледная киношная копия. На самом деле... На самом деле это совсем не похоже на кино. Вооруженный захват — два веских, емких слова. Вооруженный захват похож только на вооруженный захват. Чтобы понять, что это такое, надо быть там, внутри, — кричать, срывая глотку, угрожать пистолетом, надевать наручники на подставленные запястья, переворачивать содрогающихся в шоке раненых и ждать, пока прибудет "скорая", глядя на пятна крови среди сверкающих гильз на полу.

Воспоминания кругом. Призраки.

SWAT 3 — это Rogue Spear через снайперский прицел. Увеличенный, детальный, подробный. Там, где RS проносится мимо, SWAT 3 водружает указатель "Осторожно!"; там, где RS старается проскочить потихоньку, SWAT 3 громозвучно горланит: "Всем внимание!".

Главная тайна — персонификация. Единение души и тела, проистекающее еще из квестовой серии Sierra'ы. Вы же помните, откуда появился первый SWAT (он же Police Quest 5)? Тот самый, на FMV. Мы — это мы, маленький человечек на государственной службе, где-то за спинами других бойцов. Если нас убьют, никого уже не будет волновать, чем кончится задание. С другой стороны, если операция провалилась, трупы некому убирать, а мы живы-живехоньки, да вдобавок еще и отличились, вытащив пару заложников, — могут и медаль дать. Серьезно. У меня пять штук было.

НАПРЯЖЕНИЕ И КОНЦЕНТРАЦИЯ

Персонажи огромны, они с трудом помещаются в маленьких комнатушках и коридорах с низким потолоком. В очень мрачных маленьких комнатушках и коридорах. Точное освещение, то есть даже не освещение, а темнота и глубокие тени, делают интерьер любой миссии болезненно выразительным. В RS запоминаешь экзотическую экспозицию — музей египетских древностей, телестанцию в Лондоне, "Боинг" на взлетной полосе. После SWAT'а в памяти оседают отдельные, четкие, в мельчайших подробностях кадры: слабые контуры банковских конторок, пулевые пробоины в щитах стекла, открытая дверь в тускло освещенный гараж и вода в бассейне среди поваленных шезлонгов, перед прозрачными раздвижными дверями виллы. Вместо лазурного неба и пламенеющих закатов остаются узкие вентиляционные переходы между толстыми трубами и глухие лабиринты подвала, где на столе в ярком круге света лежит "Узи", а перед слабо шевелящимся заложником с мешком на голове чернеет тренога видеокамеры. Это можно назвать напряжением картинки. Концентрацией детали.

Может быть, здесь концентрация слишком высока. Напарники двигаются и погибают без балетных ужимок, но виден легкий дымок из ствола винтовки, звенящие гильзы — раз-



Дублирующий экранчик в верхнем углу — великая вещь. Да и вообще — обалденно ребята смотрятся, правда?

ные для каждого вида оружия, и, конечно же, подствольные фонарики, бликами ослепляющие глаза. И отражения в зеркалах... Зеркала на внутренней стороне двери, зеркала в ванных комнатах, зеркала в шкафу с одеждой — и кто бы подумать мог, что в одном доме может быть столько зеркал!..

кое-что об огневых контактах

Террористы — просто мишени в черных масках, но как подскакивает АК-47 после удара о ступеньку!.. А обычный криминальный элемент — нерешительность в каждом движении, и сколько с ними хлопот: никак не поймешь, что придурок в дорогом костюме сделает в следующую секунду — бросит ствол или начнет палить во всех подряд. Вот задержание в грохочущем ночном клубе: хрупкая фигурка девицы с пистолетом двигается, как во сне, упреждающие выкрики не дают результата, выстрелы — и перемещаешься боком за столики, пригнувшись, и напарник подымает МП5 с подствольным фонариком, и ты сбоку видишь его и ее, и как сорвался со ствола дымок, и дугу вылетевшей гильзы, как падает тонкая фигура с пистолетом, и думаешь о том, что мог бы успеть...

И заложники, тяжело кашляющие от разрывов газовых гранат, которыми напарники успокаивают потенциальных героев среди гражданского населения. И подстреленный полицейский офицер в штатском, скребущий каблуками по полу.

Собственно перестрелки поначалу приводят в недоумение. Мгновенье нерешительности, движение, щелчки выстрелов, подскочившие гильзы, все лежат. Никакого внешнего лоска. Огневой контакт не закономерность, а досадная случайность, которой можно было бы избежать. Когда мужик с пистолетом вываливается из шкафа и натыкается на четыре ствола, тут вопросов быть не может. Он наш, мы слепим его тепленьким без всяких усилий. Если парень в нерешительности, он танцует, а в руке у него — "Узи", то велика вероятность, что он решил поиграть в героя, и, значит, его нужно сломать. Первая фаза — выкрик. В SWAT 3 никто не воюет молча. Террористы вопят угрозы, заходятся в безумном смехе, издают яростные крики берсеркера. Само собой, особенно громкие и яростные вопли издаются уже будучи в наручниках. Тем, кто валяется на полу с простреленными руками, не до воплей — они преимущественно рычат. Схлопотавшие же пулю в живот или еще куда жалобно клянчат "скорую". Помните Зеда в "Чтиве"? Вот в этом аспекте.

На грозный приказ сдаться большинство террористов реагировать намертво отучены. Это местных урок еще можно заставить подумать о будущем, а парней в масках или с разрисованной армейским камуфляжем физиономией — ни-ни. Все сводится к возвращенной просьбе сложить оружие плюс пожелание в адрес родных и близких. В ситуациях стенка на стенку, когда, скажем, четверо спецназовцев выскакивают на троих религиозных фанатиков, картинка смотрится прямо-таки идиллически: "Бросайте, гады!" — "Сами бросайте!" — "Козлы!" — "Да пошли вы!" — Банг-банг-банг". Результат редко когда в нашу пользу — напарники особой сметливостью, грубо говоря, не блещут, мягко выражаясь, не отличаются.

Так что лучше не за спинами отсиживаться, а проявить. Ну да, ее, инициативу. Если враг не сдается, его пугают до полусмерти пробными очередями поверх голов. Или выстрелами из пистолета впритирку с ушами — давит, знаете ли, на психику. Ежели времени на подобные фокусы нет, придется валить. Прострелить обе руки — высший пилотаж, коленную чашечку — не высший. В любом случае интерес к происходящему клиент утратит.

я вызову тебе катафалк, или право на патологоанатома

Завалить террориста просто. Куда труднее отрапортоваться. Прежде всего выступаем в роли судмедэксперта и проверяем наличие жизни в бездыханном теле. Бездыханное тело с наличием жизни, как правило, конвульсивно дергается. Иногда еще и рычит или орет тонким голосом: "Вызовите "скорую", я ранен, вызовите "скорую"!" — "Я вызову тебе катафалк". По рации, в зависимости от состояния подозреваемого (как известно, имеющего право на вскрытие, — в случае отсутствия средств патологоанатом будет предоставлен ему судом), требуется вызвать "воронок" для эвакуации, "скорую" или пресловутый катафалк. Если ошиблись с диагнозом — ничего страшного, более опытные товарищи вас поправят.


Я мертв. Но друзья отомстят...

А еще нужно оприходовать все бесхозное оружие, усеявшее окрестности по окончании представления. Цирк уехал, клоуны остались. За валяющиеся без присмотра стволы по головке не погладят... Очень нечестная штука: наше любимое воплощение всегда укладывают наповал, и камера патетично кружит, кружит над изогнувшимся телом — и вокруг только кровь, и стреляные гильзы, и приглушенные крики сдающегося убийцы, и медленное затемнение, и выстрелы за кадром. Подавляющее большинство подстреленных напарников удается откачать — даже суетиться особенно не надо, чтобы вызвать "скорую". А за поверженным криминалитетом вообще приезжают медленно и неохотно... Быстрее из морга спецмашину пришлют.

мистер орандж получает "наш выбор"

Несправедливость будем искоренять, не дрогнувшей рукой посылая отчаянно желающих жить сватовцев под пули.

Да, управлять ими все-таки можно, и, уж простите за немодный термин, интерфейс здорово напоминает какой-нибудь там Battlezone. Все наглядно и примитивно, эффективно ровно настолько, чтобы оправдать торжество данного текста в той части УЧУ-романа, в которой вы его видите. Две группы, красная и синяя, плюс мы, этакий независимый оперативник, волк-одиночка. Используются только элементарные команды продвижения/атаки, да еще все желающие возглашают: "Территория зачищена!", что и отмечается торжественным сжиганием зеленой осветительной шашки.



Орден мне! Орден! А вы пока посмотрите, под каким углом вывернулся МП5, на пистолетные гильзы на ковре...

В подвешенный к бронежилету комплект также входит пара универсальных отмычек, газовые и свето-шумовые гранаты да направленная маломощная взрывчатка С2 для уничтожения дверей. Отмычки — не для настоящих джигитов. "К черту дверь!", как говаривал слепой Пью. Шумовиками ребятки просто обожают бросаться направо и налево. Толком сработало один-единственный раз — террорист схватился за грудь и воскричал: "Oh, my heart!", после чего утратил боевой настрой, впал в вялотекущую депрессию, без энтузиазма предложил сдаться и сложил оружие сам. Да, микроинфаркт на работе — это вам не шуточки... Ужасно антигуманное оружие.

Оружие... Кто-то сказал "оружие"? Всем смотреть! Быстро. Значит так, арсенал спецвооруженного подразделения свирепой лос-анджелесской полиции, прямо заметим, невелик. Настолько невелик, что можем даже сказать, мал. Дробовик "Бенелли" M15 Super 90, МП5 с глушителем и без и карабин M4A1. Все. Плюс один-единственный пистолет — довольно необычная игрушка, "Спрингфилд" 1911-M1 со все тем же подствольным фонариком. Сразу скажу, что глушитель, при тех шумовых эффектах, что производит вломившаяся с дымом и гамом группа, — вещь практически бесполезная. А сам МП5 — вполне достоен и удобен в обращении. В SWAT 3, как уже говорилось, стараются ценить человеческую жизнь. Не так, чтобы очень, но все-таки. И потому стоит полюбоваться на то, как напарники производят задержания, точечно используя пистолеты-пулеметы.

Когда же на сцену выходят черные мишени в бронежилетах, разумный выход только один: раздать штурмовые карабины и валить всех. Наверняка, кучно в грудь и голову, прошивая стекла с легким позвякиванием. Потому что они будут действовать точно так же. А если кто-то из террористов все же решит сдаться, ему неплохо бы захватить белый флаг побольше. Поднятые руки в темноте не очень-то и разглядишь...

Ну и дробовик. Вообще-то, вещь достаточно бесполезная: живым толком никого не возьмешь — какая уж там жизнь с раздробленными ногами или полномасштабным зарядом картечи в паху... А как орудие смерти штурмовой винтовке уступает безоговорочно. Но какой звук! Какой звук... Звонкий, упругий хлопок выстрела "Бенелли" не спутаешь ни с чем.

Тонкие фанерные двери прошиваются на раз — крохотные входные отверстия с одной стороны и шикарные, с щепками выдранные рваные зияния с другой. Профилактической проверке — долгая жизнь! Подходишь к двери — хлобысь по ней очередью! Всегда там кто-нибудь прячется...

И, конечно, Лос-Анджелес. Город в огне — там взрывают бомбы, захватывают заложников, стреляют из окон по проезжающим машинам и баррикадируются в ограбленных домах. На авиадиспетчерской вышке установлен "Стингер", а в здании мэрии поджидает небольшая атомная бомбочка. Оружия тут больше, чем в Боснии, а грабителей банков больше, чем оружия. Город в огне, и время убивать настало.

В SWAT 3 есть внутренняя энергия, игра цепляется за жизнь, как дожидающийся "скорой" подстреленный коп под прикрытием. Маскируясь полицейской рутиной, она предлагает необычные задачи и нестандартные способы их решения. Шон Коннери в "Неприкасаемых" говорил: "Первое правило полицейской работы — вернуться со смены живым. И на этом урок закончен". Смерть не правило, а исключение.

Мелочь, а приятно.

фраг сибирский

SWAT 3: Close Quarters Battle

Sierra (разработчик/издатель)

Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	4
Музыка	4,5
Сюжет	4,5
Управление	4,5



Первый боевой полицейский симулятор.

Windows 95/98, Pentium 233, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (800x600 16 bit color), DirectX 6.1
Очень рекомендуется Direct3D-совместимый акселератор

Глава IV



Age of Wonders. Пейот колдуна Мнацатеки. Мы узнаем о двойственной природе всего сущего. Смертельный номер: Учу впервые в жизни не сдержал обещания. Very mercenary

Ведь говорили же мне: в жанре XXXX[1] не может быть реалистичного масштаба. Вокруг будут буйствовать спецэффекты, самые распоследние сиволапые wargames вырядятся в полигоны и текстуры, графические процессоры первого поколения пора будет выбрасывать на помойку, но HoMM IV (условно говоря) все равно будет плоской. Это ее карма. Тут ничего не поделаешь.

Давайте осмотримся по сторонам[2]. Всякий город будет примерно по колено нашему аватару. Юниты даже в разрешении 640x480 (о более высоких говорить не приходится) похожи на некрупных тараканов. Анимация у них соответствующая: суетливая и почти незаметная. Списываем все это на особо забористый пейот, употребленный разработчиками, и ждем включения боевого "движка". Нет, ну он должен быть красивее, просто должен. Да, было демо, но там все выглядело сыро и жутковато глючило. Будем считать, что мы ничего не видели. Потом, дракон в меню — с мощными световыми спецэффектами и всеми делами — настраивает на определенный лад...

Дождались. Масштаб фигурок не изменился — те же спрайты, что и на основной карте. Для нормальной визуальной дифференциации штанов к монитору должна прилагаться лупа. По идее, пейзаж должна немного оживлять обильная магия, которой орошают друг друга соперники, но все фокусы норовят быстренько промелькнуть по направлению к своей цели, чтобы мы не успели на них сосредоточиться. В довершение ко всему, поле боя художественно исполнено в виде хекса. Конечно, в теории авторы могли хотя бы отвести душу на портретах героев (как в Disciples), но они поленились сделать и это. Больше всего физиономии персонажей похожи на иллюстрации к "Сказкам народов крайнего Севера".

Какие уж тут шутки.

Мы узнаем о двойственной природе всего сущего

Рас, как и было обещано, много. Как водится в фэнтези-играх, они бывают или исключительно злыми мерзавцами, или запредельно добрыми бойскаутами. Отличить одних от других весьма просто: расы плохишей (гоблины, азраки etc.) кичатся отвратительным видом, ухоженными керамическими зубами достойной уважения длины и выразительными глазами преимущественно красного цвета. Одеваются в капюшоны, предпочитают черный цвет. Бойскаутов легко узнать по открытым, честным лицам с советских агитационных плакатов и длинным заостренным (их мать) ушам. Их любимые цвета — зеленый и розовый. Тьфу.



Данная фреска в аллегорической форме повествует о борьбе Героев с хвостатыми слизняками.

Самой игре тоже не чужд дуализм: карты двухуровневые, в наличии имеются подземелья с лавой. На первых порах пещерное монстровье не впечатляет: какие-то бурого цвета позорные шакалы быстро гибнут, не причиняя нам сколько-нибудь заметных неприятностей. Потом становит-

[1] Данная аббревиатура не имеет ничего общего с порнографией. Как неоднократно уточнялось на страницах нашего романа, аббревиатура XXXX обозначает специфический жанр, к которому как раз и принадлежит игра. По странному недоразумению, патент на это жанровое определение не принадлежит ИД "Компьютерра" и лично Ому А.

[2] Автор тем самым хочет, зажмурившись, миновать самую неприятную часть текста — про графику.

ся лучше, но ненамного. На поверхности положение немного спасают драконы.

Кстати, спор между племенами радикальных HoMM-поклонников и ортодоксальных адептов MoM[3] с выходом игры ничуть не затих.

(На сцене, вся в белом, появляется G.O.D.)

G.O.D.: Мы сделали игру, спешите посмотреть! В ней все как встарь, но только лучше! Мы видим уж, как старики рыдают, выкидывают HoMM и хвалят нас безмерно!..

Поклонник HoMM из первого ряда (дребезжащим голосом): Включите пятый микрофон! Регламент! "Героев" не затмить вам никогда — пусть спеллов в Age of Wonders и побольше, но культом не бывать ей, говорю вам!

G.O.D. (делает вид, что не слышит): Master of Magic многое нам дал: полезные ресурсы, городов систему...

Поклонник MoM из второго ряда (тряся окладистой бородой): Не троньте MoM своими грязными руками! Да как вы смели, выскочки, юнцы! Где глубина, где проработка?..

G.O.D. (невозмутимо): Все прежние "четыре икс" мы графикой затмили! Смотрите: спецэффекты, тысячи цветов, дракон и завитушки!..

Бивисы (весь остальной зал, наперебой): Ууууу!!! Прочь!!! Хотим трехмерности! И правильный масштаб! Долой! (Слышен свист, со всех сторон на сцену летит попкорн и банки из под пепси.)

Занавес.

смертельный номер: учу впервые в жизни не сдержал обещания

Речь идет об обещанном игре еще в ноябре "Нашем выборе". Виноват, погорячился. Игра получилась, все при ней: магические школы (.EXE за октябрь, если кто-то постыдно забыл. — **Прим. перев.**) с многочисленными спеллами — на твердую "пятерку". Лидер с классическими скиллами и система распределения XP — отлично. Масштаб, размах и т.п. — в полный рост. Похоже одновременно на HoMM и на MoM (и еще немного на Warlords. — **Прим. эксперта**) — неплохо. Отсутствие замороченной системы хозяйствования (всех ресурсов — золото и магическая энергия) — вообще замечательно. Отсутствие ограничения на количество собственных войск — мечта.

Черт возьми, чего здесь не хватает?! Вы будете смеяться. Изюминки не хватает. Легкости какой-то, что ли. Тот самый случай, когда перо сочинителя бессильно передать эмоции. На мой адрес частенько приходят письма примерно следующего содержания: "Здарова ом! Пачиму ты и Хажинский пишите про игры непонятно? Напешити ясно — рулез или лажа! А то я не буду читать ваш журнал, патамучто ничего непонимаю". Вот тут я начинаю немного понимать наших маленьких друзей. По всем формальным признакам получается великолепная игра с "Нашим выбором" наперевес. Стоит же поиграть дольше нескольких десятков минут — начинает обуревать странное состояние вселенской тоски и общей тягомотности жизни, хочется наложить на себя руки или, того хуже, пойти поиграть в Lego Rock Raiders.

Вот Disciples[4], например, упомянутой изюминкой вполне могли похвастаться. При всей своей карманности и ненастоящести.

very mercenary

Впрочем, можно не сомневаться — именно в эти минуты, когда любезный читатель видит перед собой эти строки, легионы поклонников стройными рядами выдвигаются в сторону раскинувших свои сети уродопиратов, зажимая в потном кулаке заветные червонцы. Целевая, знаете ли, аудитория. Могу спорить, маркетинговый департамент G.O.D. уже подсчитал прибыль от непременно воспоследующего продолжения, а штат художников уже начал рисовать спрайты для свежего аддона с "фичами". Но история с Railroad Tycoon 2 повторяется: вы знаете хотя бы одного человека (клинические случаи не учитываются), который играл бы в RRT2 по сей день? И я не знаю.

Боюсь, через полгода такая же история приключится с AoW. Самое интересное, что в MoM и Colonization, похоже, будут играть и тогда, когда правнуки сложат на наши с вами могилки первые венки.

Кстати, любопытно: с какого теперь забытого проекта G.O.D. собирается стряхнуть вековую пыль, сделать искусственное дыхание и массаж груди и выпустить в люди? Ставки принимаются. Пишите письма мелким почерком. В моем рюкзаке очень мало места.

андрей ом

Age of Wonders

Epic Games
G.O.D. и Take Two

Сложность	средняя
Графика	3,5
Звук	3,5
Музыка	3,5
Сюжет	3
Управление	4

У двух мощных издателей — дитя без глазу. Точнее, без шарму. Неизвестно, что хуже, кстати.

Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 466), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 128), SVGA
В высоких разрешениях игра отчаянно тормозит при любой конфигурации компьютера

[3] Master of Magic.

[4] См. УЧУ номер 11. D. была странной игрой, которая чуть не сорвала отправку журнала в печать, полностью парализовав производственную деятельность автора этих строк на благо Батьковщины.

ГЛАВА V



creatures 3. богизмашин. хали-гали. паратрупер. поцелуй за меня свою любимую кошку

Я сделал все наоборот. Наплевал на образ и в задницу засунул подобие. Третья попытка... не должна провалиться, как первые две. Миллион верующих — удача профанов, я достоин большего. Органическая коллоидная бурда[1] — плохой материал для строительства. Перехожу в цифровой формат, сейчас это модно.

Абсолютно новая версия головного мозга, несовместимая с предыдущими моделями. Расширенный набор генов. Новая технологическая разработка в области создания искусственных организмов, год работы целой лаборатории, моя персональная гордость. Увеличенный объем памяти. Встроенный модуль обоняния с повышенной разрешающей способностью. Активная матрица Sensotronics® 4096x2048, способная генерировать любые чувства: от страха до ненависти, от любви до желания, от злобы до агрессии. Биохимическая система, воспроизводящая тончайшие процессы в искусственном организме. Повышенный коэффициент индивидуальности. Лучшие комплектующие, которые можно отыскать на этой богом забытой планете.

Забавно, но я решил поместить их в тела норнов. Нелепые существа с гипертрофированными глазами и чудовищными ресницами, ночной кошмар продавца отдела мягкой игрушки... Я засунул их в тела пучеглазых енотов, очистил память, заставил пухлые губы произносить “агу-агу”. Зачем? Потому что только так система сможет доказать собственное право на жизнь.

Я сотворил мрачных грендлов, чтобы норны никогда не чувствовали себя в безопасности. Затем сделал эттинов, неловких увальней, которые будут ломать все на свете. Я построил огромный космический корабль, создав в нем все условия для жизни моих существ. Я запрятал в недрах корабля хитроумные машины, развернул систему ловушек, оставил запас еды — я продумал всё, каждую деталь. Я создал еще один мир, замкнутый мир посреди холодной пустоты. Люди Shee будут гордиться моим творением. Летите прочь, 11 001011 01 10 00001111010 10100101001010011000 11111 0 0101010010101010101010100 010101 0 10101011 11101010 101101, черт вас побери, и не вздумайте облажаться и в этот раз.



хали-гали. паратрупер

Подумайте только, агент[2] Грейзер — оказался свиньей[3]! Примитивным COB[4] с простейшей матрицей поведения! Кто мог знать, что на корабле действуют все законы постньютоновской физики, включая momentum. Пытался говорить с ним, но бесполезно, оно только хрюкает и с гулким рокотом отскакивает от керамзитовых переборок. Социальное животное, как и все люди.

Продолжаю осмотр корабля. В том, что это именно корабль, сомнений быть не может. Достаточно посетить оранжерею на верхнем уровне. Пятьдесят тон стекла толщиной десять сантиметров. За ним красиво настолько, что съел не-

---

[1] Примерно то же самое, что и “клей, на костях развешанный”. Станислав Лем, избранные цитаты.

[2] В Creatures 3 весь мир состоит из “агентов”. Агенты взаимодействуют между собой, имеют входы и выходы, передают параметры процедурам CAOS, могут перерабатываться и размножаться, экспортироваться и импортироваться, говорить, молчать, хрюкать. В игре агентами не являются только норны, грендлы, эттины и декорации на заднем плане. F1 и правая кнопка мыши скажут остальное.

[3] Мифические воины древности, освободители людей Shee, самый известный представитель — Pyatachok. По другой версии, грязные животные с характерным образованием на рожевидной части лица, т.н. “pyatachkom”.

[4] Агент, иными словами. Любой объект в игре, бездушная пустышка, наделенная определенными свойствами. Игроки имеют возможность творить собственные COB’ы, для этого, как минимум, необходимо стать членом CDN (Creatures Developers Network, http://195.153.6.150/cdn/).

дельный запас моркови. Иногда говорю: "Моя счастлив". Как это отключить, еще не понял.

Нашел что-то вроде телевизора. Правда, он показывает всего три программы: по одной — норна, по другой — грендла, по третьей — какого-то мохнатого замараху. Оказалось, это "обнаружитель существ" — когда в непосредственной близости от прибора появляется указанное существо, он подает логическую единицу на выходной порт. Подключил обнаружитель к томатной пушке. Получилась автоматическая противогрендловая томатная пушка. Подозреваю, что не единственный вариант.

Сегодня меня кто-то почесал за ухом. Унизительно донельзя, но очень приятно. Корабль оказался огромным — я нашел уже пять отсеков и, уверен, найду еще. Повсюду валяются агенты, не успеваю читать описания. Голова пухнет от всевозможных вариантов их взаимосоединения. Это что, Creatures 3 или Incredible Toons[5]? Например, можно сделать автоматического доктора, который будет лечить всех проходящих мимо норнов. Или грендлов. Интересно, зачем реактивной платформе два порта?

поцелуй за меня свою любимую кошку

Меню исчезли совсем. К третьей части разработчики наконец побороли Windows-интерфейс. Creatures 3 больше не напоминают графический редактор с непременным file в левом-верхнем углу экрана. Два "предустановленных и обученных" норна в начале игры — требование рынка. Трудно продать одну и ту же игру третий раз подряд, нужно менять аудиторию. Creatures Adventures для самых маленьких и самых семейных, Creatures 3 — "prequel" к Creatures 2.

Список нововведений не займет много места. Честная физика, пара новых генов. Мир увечился в два раза, замкнувшись внутри огромного космического корабля, в котором нашлось место для пустынь, джунглей, летних садов, навигационной рубки, секретных комнат, канализации, органического фотонного хлебала в носовой части и сотен интерактивных объектов — агентов.

Норнов можно водить за руку. Казалось бы, мелочь, но суть игры меняется очень серьезно. Отсутствие прямого контроля над существами было изюминкой игры, ее проклятием. Теперь... все проще. Очевидно, так и задумано — игра должна быть правильней, чтобы привлечь внимание широких народных масс. Бывалые ворчат, впрочем, кто их спрашивает, у них есть CDN — пусть пишут свои COBы на CAOS[6] и меняются цифровыми ДНК бессмертных норнов.

Смысл игры не изменился, его по-прежнему нет. Правда, теперь это не так пронзительно очевидно, как в оригинальной игре. Разработчики, как могут, пытаются наполнить наше и норнов существование смыслом. Отсюда эта идея с конструированием сложных объектов — норны находят детали, копируют их в "множителе", пробуют соединять так и эдак... Корабль действительно огромен, и даже машинку для обучения словам придется поискать. Правда, недолго. Поиск Medical Bay или Splicing Machine тоже не займет много времени, однако добраться до них и заставить работать непросто технически. Бассейны с пираньями, постоянные атаки грендлов, необходимость скармливать машинам всяческие power-up'ы — все это создает некоторое напряжение, которое заставляет нас двигаться дальше.



Из-за этой суеты собственно игра — экзистенциальная медитация под нежный эмбиент — отступает на второй план, но не уходит совсем. Расслабьтесь. Creatures открываются только тем, кто никуда не спешит. Селекция вечного норна в чем-то сродни даосской технике выращивания пилюли бессмертия — достижение здесь важнее цели. Жизнь вечна, пока в инкубаторе остаются яйца.

олег хажинский

Creatures 3

Creatures Labs
Mindscape

Сложность	низкая
Графика	4
Звук	4
Музыка	5
Сюжет	4
Управление	4

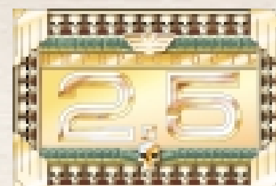
Creatures уже не станут мировой религией и не завоюют Интернет. Один из самых смелых проектов тысячелетия стал популярным и продается вместе с Catz и Dogz.

Windows 95/98, Pentium 200 MMX+, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), SVGA (2 Мбайта), 300 Мбайт на HDD
Не поленитесь все же заглянуть на www.creatures3.com и проведите пару часов за серфингом. Такой интеллигентной сети фанатских страничек нет ни у одной игры в мире

[5] Культовая игра нашего детства, интерактивный "Том и Джерри". Автор не смог пройти ни одного уровня по причине ярко выраженного технического кретинизма.

[6] Язык программирования, на котором описываются объекты Creatures.

ГЛАВА VI



"Орда: Северный ветер". Письма с родины. Мадагаскар. "Дерево путешественников". Священный петух. Деревня малагашей. Крокодилы как исполнители высшего правосудия. Суд над вором. Меткий выстрел Франца. Натуралисты взяты в плен и приговорены к смертной казни. Спасители. Новый друг. Вепри. Бабакутъ. Ай-ай. Богослуженiе

Десять лет Василий Б. пролежал в госпитале после тяжелого мозгового ранения...

— Отсыпь семечек, хорош жаться. Чего у нас там дальше по списку?

— Так... Ворон. Возможные команды: лететь, стоять, атаковать. Преимущества: высокая скорость передвижения, возможность нападения на любых противников вне зависимости от их расположения. Недостатки: слабая защищенность, нельзя создать.

— Сырые... тьфу! Кого создать, я не понял?

— ВНИМАНИЕ ВСЕМ ГРУППАМ, ГОТОВНОСТЬ НОМЕР ОДИН. Группа Карлик начинает продвижение в зону. Группа Жирный остается на позиции. Ни пуха, ребята!

— Карлик — Базе. Вас понял, начинаем продвижение.

— Хорошо. Вы двигаетесь по руслу Туры от Верхотурья до Усть-Салды в направлении Ханты-Мансийского автономного округа. Старайтесь не привлекать лишнего внимания, подробный отчет через каждые пять минут. При малейших признаках Орды действуйте по плану "Нерест". Вертолеты готовы.

(Северный ветер, сухой камыш, жабы, ночь. 12 минут.)

— База — Карлику, повторите информацию про колдунов. У нас был сбой. Жабы... на ветру.

— Они ушли. Тут пусто, мы не видим ни одного колдуна. Кристаллы есть, золото есть, колдунов нет. Много обычных людей, расселяются по всему Семиречью, в основном по берегам рек, строят города. Мы достали карту местности — здесь девять зон, и, кажется, мы можем свободно переходить из одной зоны в другую. Я не вижу привычного деления на миссии. Непонятно, что делать, неясно, в чем цель. Ребята нервничают. Что там наши светлые головы?

— Говорит Лицо. Мы только что закончили декодирование первого save'а. Нам требуется время, чтобы подготовить полный отчет, но... по первым прикидкам... игра написана под DOS.

— Вы хотите сказать, что все ЭТО сделано под MS-DOS?

— Более того, написано на ассемблере. Полностью. Нам пришлось переделать инсталляционную программу, чтобы запустить игру. Она тоже была написана на ассемблере. По одной из версий, они просто не располагали достаточно производительной техникой для запуска компилятора C++. Бескомпромиссная оптимизация. У нас тут все летает на Pentium 100. Самый мощный компьютер, обнаруженный группой Жирный в лаборатории разработчиков, — Pentium 166. А пылищи... Похоже, они начали делать игру во время расцвета первого WarCraft'а и слегка затянули.

— Жирный — Базе. У нас проблема, срочно необходима ваша помощь. Тут требуют ввести имя персонажа.

— В чем проблема, Жирный? Не понял.

— Тут можно ввести только "Олег", "Игорь" или "Эйрик". А у нас здесь Сигурд и Бобэоби Пелись Губы, не говоря уж о Бване. Срочно пришлите подкрепление, мы выходим из графика!

— База, Карлик на связи. Продолжаем двигаться в восточном направлении. Разрешение 640 на 480, 256 цветов. Такое впечатление, что мы в пещере нгандонского человека (вокруг скелета, лежащего на боку, разбросано множество костей и рогов козлов, что не исключает возможность сознательного погребения). Признаков динамического освещения не обнаружено. Псевдотрехмерный рельеф, как в StarCraft. Оставляем следы на песке. Плоские спрайты, впрочем, они нарисованы и оживлены. С таким... энтузиазмом. Очень мило, если можно так выразиться. Дым колечками, на лесопилке дрова в разные стороны летят... Да! Нгандонский человек был местным типом палеоантропов, эволюция которых была заторможена...

— Карлик, не засоряйте эфир. Что с интерфейсом?

— Неандертальский, как и графика. В основном повторяет WarCraft'овский, никаких влипаро — здоровый минимализм по типу "Тешик-Таш" (Южный Узбекистан). Час назад случайно уничтожили замок. Кто мог знать, что большая кнопка с красным перекрестием — это не "выход из меню", а "превратить в развалины"... Очень много проблем с группами. Чтобы выбрать группу воинов, их надо щелкнуть мышью по предводителю с белым флагом, никаких "горячих клавиш". У меня тут в спецификации что-то про 400 юнитов на поле боя одновременно... не пойму я, как с ними управляться без "горячих"...

— База, говорит Жирный. Крестьяне уходят в лес. Повторяю: крестьяне уходят в лес и там рубят дрова. Полностью.

— Полностью, Жирный?

— Целиком. Только щепки летят! Мы слышали страшные крики и рев. Похоже, крестьяне подвергаются нападению лесных зверей — белок, волков и медведей. Утверждать это с точностью мы не можем — ни крестьян, ни зверей не видно.



Охранные башни имеет смысл ставить по берегам рек — с большой высоты лучники могут безнаказанно обстреливать врага.

— Вы пробовали вводить в лес регулярные воинские части?

— Тот же результат — крики, рев. Армия возвращается изрядно потертой, а звери больше не беспокоят крестьян. Весьма оригинально — из медведей они тянут жилы и делают катапульты. Ни в коем случае не надо пускать сюда Greenpeace. Воины автоматически восстанавливают здоровье и с каждым боем становятся опытнее. Правда, они регулярно требуют зарплату и могут взбунтоваться, если долго ничего не делают. Крестьяне находятся в тяжелейшем положении — рубят лес, добывают руду и золото, роют ямы, проводят исследования в лаборатории. И при этом еще должны платить налоги, на которые содержится армия.

— Жирный, это очень важная информация! Теперь ясно, что происходит, когда на карте полностью вырабатываются все полезные ископаемые — они начинают добывать их из крестьян — те платят налоги золотом, рудой и деревом, которые осаждаются у них на коже во время работы. База, как вам такая теория?

— Слишком круто даже для тебя, Лицо. Попробуй больше бывать на свежем воздухе.

— Карлик на линии! Извините, что прерываю вашу милую беседу, есть хорошие новости — мы нашли колдунов. Они охраняют так называемые "зоны переходов". Это точки, в которых разрешается переход с одной карты на другую. Как правило, колдуны настроены агрессивно и не пропускают группы. Удивительно, но убийство колдуна не приводит к освобождению перехода, а наоборот, закрывает его навсегда. Приходится идти в обход, через неохраняемые точки — все это значительно усложняет путь.

— Карлик, вы можете договориться с колдуном?

— Да, нам прелагают "квест", что-то вроде задания. Нужно найти и принести колдуну какой-то ценный магический артефакт. Тут много чего на земле валяется. Только что обнаружили кувшин, на этикетке написано "Злой фантом". Все это очень странно. Видели следы группы Жирный, их ведет этот новенький... Олег. Вы где-нибудь видели C&C-клон с главным героем?

— Total Annihilation. D-Gun'a давно не нюхал?

— А квесты эти? А девять карт? Тут на каждой территории можно отдельную базу построить, стенами обнести, башни расставить с лучниками. Для чего все это?

— Мммм... В инструкции написано "добраться до Земли Драконов, миновав пещерных стражей".

— Это все, Лицо? Там нигде не написано "убить абсолютно всех"?

— Ни слова. Рискну предположить, что мощная система дипломатии предназначена как раз для решения части конфликтов мирным путем. То же самое относится и к колдунам — их вовсе не обязательно убивать, достаточно лишь припугнуть, чтобы стали сговорчивее. И потом, не забывайте, что Нижний Тагил — родина российского панка. Недалеко от места высадки группы Карлик родилась культовая группа "Водопады имени Вахтанга Кикабидзе". Теперь понятно, откуда в RTS взялся режим "hot seat" и игра по электронной почте. Возможно...

— Невозможно, Лицо! Это что угодно, только не панк. Разве ты не видишь, люди настроены очень серьезно — они хотят потрясти мир. У них четыре сотни юнитов рубятся одновременно на сотом Pentium и очень хорошо себя чувствуют. Это "наш ответ WarCraft'у" образца 19какоготамгода, и ответ весомый. Только пока они его фор-



Огромный дракон вылезает из пещеры, дышит на главного героя огнем, герой гибнет, игра заканчивается. Совсем нестандартный оборот событий для WarCraft–клона.

мулировали, WarCraft вырос, состарился и умер. Берите пример с "Войны миров". Жанр закрыт. Все ушли на фронт. Я сворачиваю операцию. ВНИМАНИЕ, группы Жирный, Карлик...

— База, вы не можете вот так просто все остановить...

— Могу, Лицо, могу. Я устал и хочу спать. Уже три ночи, я не ужинал, а завтра вставать в восемь. Карлик, Жирный, ко мне... У-у-у-у, стервецы... Сейчас мяса вам разморожу. Лицо, хватит дуться. Пойдем, я тебя умою.

<...>

— Там еще ветер направление менял...

— Ага... и когда пожар, то лес горел с подветренной стороны.

— И стрелы медленнее летели...

— Да вообще там прикольно было.

— Ага, клево. И не тормозит у меня ваще.

— Ладно, давай спать.

— Давай.

От товарища по о/м, случайно встреченного в клинике, он узнал, что на Родине его сочли убитым и известили об этом жену Элеонору Г.

олег хажинский

"Орда: Северный ветер"

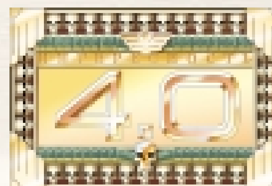
7th bit Labs
"Бука"

Сложность	средняя
Графика	2,5
Звук	3
Музыка	1
Сюжет	4
Управление	4

Пять лет назад... нет, десять, они открыли бы новый жанр. Пять с половиной лет назад получили бы "Their Choice". Сегодня "Орда" — выбор тех, кто чтение "описаний" начинает с "системных требований". И этим заканчивает.

MS-DOS 3.0+, Windows 95/98, Pentium 100, 32 Мбайта ОЗУ, 64 Мбайта на диске, звуковая карта (на 100% совместимая с Sound Blaster!)
А вообще, и оперативной памяти может быть меньше, и процессор медленнее...

ГЛАВА VII



close combat 4: the battle of the bulge. от составителей. главная сводка с фронтов. прощай, microsoft. коней на переправе не меняют. искусственный тупой. авиация и аррртилле-рия-яяя... послесловие

Люди в Atomic Games делают wargame'ы десять лет подряд. Они продавали их Three-Sixty, Avalon Hills, Microsoft, а теперь Mindscape. Говорят, идея Close Combat, тактического симулятора в реальном времени, принадлежит не им. Мол, был когда-то у Avalon Hills некий Advanced Squad Leader, над продолжением и развитием которого работали в Atomic. Потом пути компаний разошлись, Beyond Squad Leader сменил издателя и превратился в Close Combat.

Впрочем, кто сейчас будет вспоминать такие детали. Главное, что Atomic сломали привычные представления о "wargame", не потеряв при этом своей аудитории. Исчезла кнопка "конец хода", но игра при этом удивительным образом не превратилась в C&C. Многочисленные таблицы модификаторов, десятки параметров, море сухих цифр были безжалостно спрятаны от игрока, остались только шесть простых команд. Игроки получили то, чего не могли дать им "классические" wargame'ы, — атмосферу, живые эмоции, ощущение достоверности происходящего. Конечно, были и "сухари", обвиняющие игру в полном отсутствии баланса, нелепом AI и манипулировании историческими реалиями. Однако сотни тысяч рядовых игроков, долларом проголосовавших "за", и стенания юного Хорнета, требующего голову невинного Ома за неправильное освещение шедевра ("никому не дам, сам опущу"), все это однозначно говорит о том, что Close Combat завоевал место в истории, благополучно нашел свою нишу и теперь вряд ли вылезет из нее без посторонней помощи.

Сегодня у нас маленький праздник. Выходит четвертое, исправленное и дополненное издание этой замечатель-

ной игры. Тема Close Combat вновь обретает актуальность, и мы попросили известных мастеров разговорного жанра, специалистов по различным вопросам Андрея Жукофа и Олега Блюхера, в очередной раз порассуждать о судьбах шедевра.

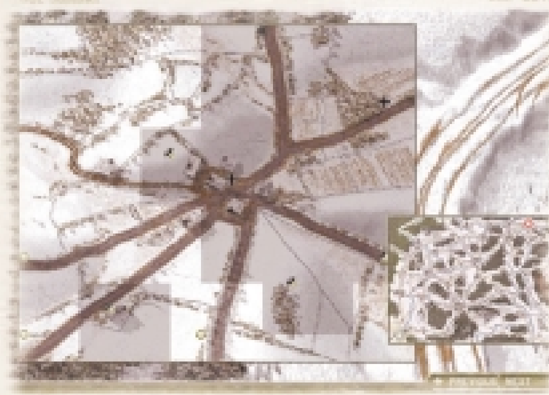
Главная сводка с фронтов

"...Главная сводка с фронтов: "движок" остался прежним. Он был с нами на протяжении стольких лет, что за это время вполне могла начаться и закончиться еще одна небольшая мировая война, а уж локальных вооруженных конфликтов было [без счету]. Человек, уснувший летаргическим сном за игрой в CC1, может проснуться, увидеть перед собой последнюю итерацию по имени CC4 и продолжать играть как ни в чем не бывало. Ну, может, немного удивится, что действие происходит в Арденнах."

Жукоф: Сносно нарисованы только взрывы и дым. Да, грязный снег выглядит не в пример лучше, чем в начале сего года в CC3, — вот до чего дошла техническая мысль!

Блюхер: Обвинять Atomic в отсутствии инициативы — значит, говоря языком интеллектуалов, не "сечь фишку". В таком глубоко консервативном жанре, как wargame изменение модификаторов повреждений на пятьдесят





Карты безумно красивы, но, к сожалению, абсолютно мертвы — ни кустик, ни камешек, ни бревнышко, ни птичка — никто и ничто не пытается как-то оживить происходящее на экране. Жалко.

процентов значит так же много, как переход от Doom к Quake в action. Путь Atomic — это путь проб и ошибок. Во второй части разработчики попытались усложнить игру, добавив стратегический уровень командования, и... многие игроки не смогли справиться с объемом навалившейся информации. В третьей части был сделан шаг назад — The Russian Front вновь становится "чистым" тактическим симулятором и... подвергается обструкции за полное отсутствие реализма. Действительно, растянув действие игры чуть ли не на всю войну, добиться достоверности очень сложно.

В последней версии игры, The Batlle of the Bulge, Atomic вновь пускается на эксперименты. Предельно ограничив время действия — две недели, — разработчики опять вводят в строй "стратегический" уровень командования, запрещают "покупать войска за очки" и... кажется, добиваются успеха. Мы играем в стратегическую игру и в то же время имеем контроль над каждым солдатом в битве.

Прощай, Microsoft

"Разлука Atomic Games с демонической [божественной?] Microsoft явственно пошла сериалу на пользу: исчезли разнообразные вольности с небезупречным балансом и сомнительными тактическими маневрами, чем отличалась предыдущая часть саги по имени, совершенно верно, CC3: Russian Front. Любопытнейшее нововведение: контроль над районами стратегической карты. Мы, понимаете, можем теперь мыслить более глобально: каждый контролируемый район дает нам разного рода стратегические преимущества. Мы бьемся не за абстрактные поля, а за вполне конкретные стратегически важные объекты: мосты, трассы etc. Последовательность действий мы продумываем и выбираем сами, и от предыдущих успехов/неудач зависят дальнейшие шаги. Несомненно, одна из самых глубоких имитаций командования войсками на сегодня."

Коней на переправе не меняют

"Теперь мы не можем выбирать состав своих войск перед боем — вот она, сермяжная, домотканая и посконная [историческая] правда жизни. Компьютер занимается этим собственноручно. Вместе с тем, бои выглядят предельно драматично: есть много эпизодов, когда нам приходится управлять только пехотой с небольшим количеством легкой бронетехники. Не забыты танковые сражения [куда ж без них!] и бои в городках [на сей раз бельгийских] — эта часть традиционно для серии выглядит дохло и несколько коряво."

Жукоф: Как в старые добрые времена, компьютер решительно не умеет расставлять наши войска перед сражением. Алгоритм действий таков: видим поле боя — хватаемся за голову с адской руганью — перестраиваем всех собственными руками — можно играть.

Искусственный тупой

"Друзья, у нас все те же трудности, что и на протяжении долгих минувших лет: ужасный pathfinding и слабовменяемый AI. Первое не лечится, второе несколько искупается максимальным уровнем сложности."

Жукоф: Зато звуки традиционно великолепны.

Блюхер: Пожалуй, это действительно лучшее, что есть в игре. Я люблю выключать монитор и часами слушать канона-



Войска кочуют вместе с нами из миссии в миссию. Никаких больше “покупок за очки” — сугубый реализм. Ура?



Дизайн интерфейса чем–то неуловимо напоминает Commandos, и это приятная ассоциация.

ду в 16 бит стерео, пытаясь понять какой из моих танков гитлеровские захватчики уничтожают в данный момент. Кстати, особенное впечатление на меня произвели сэмплы соловьев, звучащие на фоне перемолотого гусеницами снега.

авиация и аррртилле-рия-яяя...

“С превеликой радостью готов доложить, что отправились на заслуженный отдых [ультранереалистичные?] термоядерные авиаудары из CC3. Как положено, теперь артподготовка является поддержкой наземных войск (в оригинале — “юнитов”, чур меня два раза. — **Прим. перев.**), а не их заменой. Все же не в ЦыЦ играем, прости Господи.”

Жукоф: Цели для артподготовки и бомбардировщиков мы указываем собственноручно на стратегической карте (это та, которая не тактическая. — **Прим. спец.**). Ясно, что чудес меткости ожидать не стоит, да и убойная сила процедуры значительно снижена по сравнению с предыдущими сериями, но оно и лучше, верно, господа гусары?”

послесловие

Жукоф: Мыльно-стратегическая опера набрала уже такие обороты, что сравнение с Panzer General[1] не кажется натянутым. Скорострельность Atomic Games впечатляет: ах, давно ли (недавно, в феврале-99) генерал Ламтюгов[2] преподавал нам CC3... Потенциал тоже неисчерпаем: наши спрайты не побывали еще на многих исторических полях сражений, поэтому заварите крепкий чай и ожидайте в самом скором времени анонса CC5, а потом CC8 и CC24. Возможно даже, через несколько лет в комплекте с играми сериала будет поставляться специальная утилита-замедлитель [улитка?] для будущих монструозных компьютеров. Вы думаете, они просто сменят engine?

Я бы на вашем месте не обольщался. Давайте будем называть это стабильностью.

Блюхер: Коллега Жукоф прав, как обычно: мы не вправе требовать от Atomic новой революции в их маленьком поджанре. Еще год назад продюсер CC говорил о стереозвуке, как о “современном эффекте”. Можно представить, что значит для компании перейти на новый “движок” — воксели или полигоны. Не думаю, впрочем, что настоящие поклонники Close Combat захотят увидеть пятую часть в игрушечном 3D. Для них гораздо более важно, чтобы AI наконец-то пришел в сознание и приступил к выполнению непосредственных обязанностей. Будем надеяться, что если этого не произойдет к пятой части, то случится хотя бы в восьмой. Или двадцать четвертой...

андрей жукоф,
олег блюхер

Close Combat 4: The Battle of The Bulge

Atomic Games
Mindscape

Сложность	средняя
Графика	3,5
Звук	5
Музыка	4
Сюжет	4,5
Управление	4

Ничто не заменит нам горящий снег и выхлопные газы ползущих по деревенским улочкам танков Close Combat.

Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта)
Наличие 3D-акселератора ни капельки не повляет на быстродействие игры. Для многопользовательской игры требуется канал 28,8 кбит/с

[1] Древний языческий культ поклонения Священному Хексу. Адепты отличаются фанатизмом и, подобно британским луддитам, не приемлют новейших технологий. Любимое развлечение поклонников — писать в адрес литературного альманаха Game.EXE матерные письма нелинейно-лексического содержания.

[2] Видный военно-исторический деятель XXI века, человек и авианосец. Автор афоризма “Вы что думаете, я по своей воле плаваю на иномарках?!”



Горячий цех

“Человек выбрался из-под стана, прижимая к груди раненую руку; кашляя и пошатываясь, он бросил ключи и молот. Сев на железный ящик, не обращая внимания на взрывы, стал засучивать рукав.

За ним из дыры в железном полу, как черт, с дымом возник черный старик, закричал что-то страшно, но не слыхать.

— Игнат, крепления на шпинделе летят, все, на хер! — прокричал в самое ухо. Увидев рану, достал из кармана красный носовой платок, тут же стал перевязывать Игнату руку, продолжая орать:

— Вибрация, стерва! Надо под клеть лезть, оборвет шпинделя!

— Дай передохну! — Игнат, черный от масла, закашлялся, — угорел!

— Оборвет шпинделя, Игнат! — орал старик, механик Евдюков. — Силы у меня нет, не сдержу! Игнат, оборвет на хер!

Мимо, матерясь, протащили мужики тележку с огромными подшипниками. Рвалось железо на стане. Игнат подобрал молот и ключи, встал на колени на железный пол и, головой вниз, полез в дыру...





кадры решают все, но их все еще мало. сколько тебе нужно fps, мастер евдюков? лаг как он есть. распараллелить! двойная ярость. больше voodoo четвертых и пятых! как voodoo новый кадр готовит. итоги: рекорды и сомнения



Он полз снова, задыхаясь от гари, огромные рычаги двигались над ним, и раскаленная окалина била его в спину...”[1]

Слишком медленно, думал я, наблюдая за стоящим на четвереньках Игнатом, который, упираясь головой в вибрирующий чугун, бил молотом, пытаясь завернуть чертовы болты. Задыхался, отхаркивал масло и снова бил. Слишком медленно!

Картинка дернулась, пресловутые кадры свалились до совсем неприличного значения, Игната (Евгений Сидихин, ух!) едва-едва не утащило в клеть, под “радостно чавкающие” валы, но смотреть дальше уже не хотелось — не та видеокарта, не тот чип, слаб в коленках процессор... Сейчас будем лечить...

Птица-тройка fps уже третий год несется по фиолетовым (какого цвета они нынче? — бог его ведает, бог да его пророк Гамлет. К нему и обращайтесь) .EXE-полосам. За столь немыслимое по нашим, персонально-компьютерным, меркам время с дистанции сошло не одно поколение некогда блестящих, лоснящихся от самодостаточности и чемпионских результатов железок. На их место тут же заступали свежие, еще более быстроногие платы... За три месяца, промелькнувших с момента последнего отсчета кадров на страницах родного горячего сталепрокатного и чугунолитейного, как ни дико это звучит для непосвященного, народились и уже вызрели новые многообещающие ускорители. Вон они, молодецки ржут и нетерпеливо бьют копытом: мол, оседлай нас, а? (А может — эта подлая мыслишка нет-нет да и посещает иной раз голову вашего покорного — может, пора притормозить? или кадров, как и денег в дырявых карманах, никогда не бывает слишком много?..)

Притормозить?.. Нееет! Это же не наш метод, Дуся! Вы только вспомните, какую скорость мы требуем (не просим, требуем!) сегодня от 3D-игр (бог с ним, с просмотром любимых кинофильмов). А вот такую: в убеленном сединами 1997-м скорость в 30 fps была достижением, за ко-

[1] Здесь, выше (на открывающей Часть странице), в конце данной главы и в начале главы следующей цитируется киносценарий Петра Луцика и Алексея Саморядова “Дети чугунных богов”.



торое впору давать "нобелевку", а любые превышающие это значение результаты казались, простите, излишеством; ныне же никого не удивляют шутеры, выплевывающие на экран по сто кадров в секунду, а скорость ниже 30 fps считается провальной. Так и живем.

сколько тебе нужно fps, мастер евдюков?

Между тем малохольных коллег по цеху вполне устраивает скорость порядка 30 fps. Невзыскательные, они не гонятся за бОльшим. Кстати, о кино. Самый распространенный их аргумент звучит так (простите, за дикость цитаты): "Кино крутится с частотой 24 кадра в секунду, но выглядит достаточно плавным. Следовательно, 24 (а тем более — 30) игровых fps нас также вполне удовлетворят". Дичь эта неверна по ряду причин.

Пожалуй, самой важной из них является "размывание движения" (довольно корявый, но, видимо, самый точный перевод термина "motion blur") — эффект, присутствующий в кино, но невозможный в современных 3D-играх. Дело в том, что объекты изображаются в кинокадре тем менее четко, чем быстрее они движутся. Остановите в кино динамичную сцену, и вы увидите, что все самые быстрые ее элементы буквально размазаны по "целлулоиду". Однако из-за особенностей человеческого зрения при скорости 24 кадра в секунду смазанное изображение несущегося объекта выглядит для нас четким и естественным.

В компьютерной графике, к которой столь благоволит наш грубый блюминговый народ, размывание движения отсутствует по определению. Мир любой игры, в отличие от реального, дискретен, а на экране мы видим мгновенные снимки его состояний. Чем меньше fps, тем более дискретным будет движение объектов и персонажей. Результат — дерганое и нечеткое изображение на экране.

Актуальность высоких fps наглядно показана в демонстрационном ролике от 3dfx (владельцы Glide-совместимых ускорителей могут скачать его по адресу: www.3dfx.com/developers/demos/demos_6030/demo6030.exe). Программа делит экран пополам, выводя в каждой половине интерьер быстро вращающейся комнаты. Отличаются части экрана лишь числом fps: картинка справа обновляется вдвое реже, чем изображение на левой половине. На мой взгляд, разница между 37-ю и 74-мя fps заметна очень хорошо. Скажу больше, различия видны даже между 60-ю и 120-ю fps. Комментарии излишни, не так ли?

лаг как он есть

В диспутах на тему "Кадры (fps) решают всё" (мы в нашем чугунолитейном постоянно на эту тему толкуем) стоит учитывать еще один принципиальный фактор: игры — в отличие от менее важного из искусств — интерактивны. Поэтому нас волнует не только (иногда даже не столько!) красота и реалистичность происходящего на экране, но и лаг — задержка в реакции системы на наши действия.

Военные, не на шутку озабоченные реалистичностью летных тренажеров, провели немало экспериментов, определяющих влияние лага на точность действий пилота. Исследования показали, что точность управления обратно пропорциональна лагу. Например, когда время реакции системы с задержкой в 50 миллисекунд увеличивали вдвое, число ошибок управления значительно возрастало. Также было выяснено, что лаг длительностью менее 50 миллисекунд способны почувствовать лишь очень опытные пользователи. Большинство из нас едва ли оценит разницу между 40- и 70-миллисекундным лагом.

Какая связь между fps и лагом? Прямая (точнее, обратная). Чем выше fps, тем меньше времени уходит на рендеринг каждого кадра и, следовательно, ниже лаг. Именно лагу профессиональные игроки (Господин наш ПэЖэ величает их дефматчерами, хотя они просто никто) приносят в жертву качество изображения, используя сверхнизкие разрешения.

При скорости 60 fps на растеризацию одного кадра уходит 16,6 мс, а суммарное время реакции системы (задержка от ввода + полное время рендеринга + ожидание вертикальной синхронизации + время на прорисовку кадра на экране) составит примерно 81 миллисекунду. Такая задержка будет незаметной даже для очень опытных игроков.

При падении скорости ниже 60 fps лаг становится ощутим. 30 fps — и ведомый вами Леопольдик падает с пробитой головой, сраженный боевой монтировкой внезапно выскочившего Кузнецоффа. Game over.

Замечу, что в приведенных выше бла-бла подразумевалось, что число fps постоянно во времени. В реальных мужских играх на свежем воздухе скорость сильно варьируется в зависимости от сложности сцены и загрузки ЦП. В силу чего важно не только среднее, но и минимальное значение fps. К сожалению, в реальных играх точно измерить минимальные fps и лаг довольно сложно, поэтому единственным методом оценки производительности системы остается измерение усредненного числа кадров в секунду. Тем не менее именно минимальная скорость (60 fps) в любых играх до сих пор остается для сталепрокатной индустрии недостижимой целью. Само собой, хотелось бы наблюдать подобную производительность в достойном разрешении (1024x768+) и реальной глубине цвета (True Color). Таким недетским требованиям к скорости текстурирования не соответствовал ни один из виденных мною 3D-ускорителей. Достаточно сказать, что GeForce при указанном разрешении на Pentium III 700 с трудом выдает средние (а не минимальные!) 51 fps в тесте q3demo1. Итак, скорость текстурирования современных ускорителей все еще недостаточна. Что делать, товарищ Евдюков?

распараллелить!

Распараллелить? Очень может быть... Без сомнения, скорость текстурирования можно повысить усложняя 3D-чип (к примеру, увеличивая число конвейеров рендеринга) и повышая его тактовую частоту. Однако сложные чипы не

только дороги в производстве, но и требуют длительного времени на разработку. Зная, что срок рыночной жизни 3D-ускорителя составляет всего шесть месяцев (компьютерные майские жуки, ей-богу!), нетрудно понять, почему на серьезные модификации своих продуктов компании решаются очень нечасто. Резервы повышения тактовой частоты ускорителя также весьма ограничены: на сегодня ни один производитель не сумел освоить массовый выпуск 3D-чипов, стабильно работающих на частоте 200 МГц.

В то же время процесс растеризации достаточно легко... вот именно — распараллелить. Не хватает производительности одного чипа? Залудим на плате два и даже четыре! Конечно, такое решение не лишено недостатков (пожалуй, главный из них — высокая цена). Однако параллельные конфигурации всегда были недешевы. Это решение для тех, кто готов платить за скорость.

Первой и пока единственной доступной игроку параллельной конфигурацией остается Voodoo2 SLI (Scan Line Interleave). Кратко напомню суть этого решения. Две платы соединялись с помощью шлейфа. Первая занималась растеризацией нечетных строк кадра, вторая — четных. Схемы RAMDAC обеих плат преобразовывали обработанные строки в аналоговый видеосигнал, вторая плата пересылала его (видеосигнал) первой, строки объединялись и выводились на монитор.

Безусловно, SLI уже потерял лидерство, уступив место TNT2 и Voodoo3. Однако совсем недавно альтернатив этой конфигурации просто не существовало. Достаточно заметить, что лавры самого быстрого 3D-акселератора принадлежали SLI более года. Дольше держался только легендарный (всем встать!) Voodoo Graphics.

Двойная ярость

Седьмого октября канадская корпорация ATI Technologies анонсировала Rage Fury MAXX — первый игровой акселератор с двумя 3D-чипами на борту. На плате установлены две микросхемы ATI Rage 128 Pro (слегка модифицированная и разогнанная до 125 МГц версия старого знакомого ATI Rage 128) и 64 Мбайта SDRAM. Сразу отмечу, что память поделена между чипами физически. Каждый из них имеет доступ только к собственным 32 Мбайтам ОЗУ. Таким образом, оба чипа вынуждены хранить в своих буферах копии всех используемых текстур. То есть эффективный объем установленной на MAXX памяти равен 32 мегабайтам, что, впрочем, тоже совсем немало.

Подчеркну, что такая, казалось бы, неэффективная утилизация памяти отнюдь неслучайна. Это решение экономит пропускную способность ОЗУ, позволяя обоим чипам одновременно считывать данные из памяти, не мешая друг другу. Если бы в памяти платы хранилась лишь одна копия каждой текстуры, между чипами неизбежно возникали бы конфликты доступа к ОЗУ, приводящие к простоям и снижающие эффективность загрузки конвейера.

ATI применила собственный оригинальный способ распределения нагрузки между чипами: каждый из них целиком обрабатывает отдельный кадр. Таким образом, плата одновременно растеризует два последовательных кадра. Метод, безусловно, интересен, поскольку лишен некоторых недостатков SLI. Технология ATI (кодовое название Aurora) совместима с AGP и не требует от чипов какой-либо поддержки параллелизма. SLI работает только на PCI и совместим исключительно с Voodoo Graphics и Voodoo2.

Впрочем, у Aurora есть один существенный недостаток — относительно большой лаг. Действительно, Rage Fury MAXX теоретически способен выдавать вдвое больше кадров, чем Rage Fury Pro (ускоритель, построенный на одном чипе Rage 128 Pro). Однако на растеризацию одного кадра Fury MAXX и Fury Pro тратят примерно одинаковое время (напомню, что Fury MAXX выделяет на обработку каждого кадра мощности только одного чипа). SLI, напротив, максимально быстро растеризует текущий кадр с помощью обоих процессоров и только после этого переключается на обработку следующего.

Подчеркну, что приведенное выше рассуждение — чистая теория, основанная исключительно на анализе спецификаций (я не имел пока возможности протестировать Fury MAXX). Признаться, я вообще не уверен, что смогу "на глаз" оценить лаг более или менее точно. Мне просто хотелось отметить, что Aurora, как и любая другая технология, не лишена недостатков. В данном случае за универсальность и простоту распараллеливания приходится платить увеличением задержки.

Пиковая скорость текстурирования Fury MAXX — 500 миллионов пикселей в секунду, что лишь немногим больше аналогичной характеристики GeForce (480 миллионов тех же попугаев). Отмечу, впрочем, что Rage 128 всегда отличался небольшим падением fps при переходе в True Color, а последний хит NVidia (по крайней мере версии плат с SDRAM) славен едва ли не рекордным падежом в "истинном цвете". Поэтому Fury MAXX на момент появления (к началу 2000 года плата должна лежать на прилавках сельмагов по цене около $300), видимо, будет самым быстрым ускорителем для True Color.

Больше Voodoo четвертых и пятых!

Славная 3dfx не осталась в стороне, анонсировав 15 ноября новый чип VSA-100 (Voodoo Scalable Architecture), изначально ориентированный на параллельные конфигурации. Впрочем, о них (конфигурациях) позже. Сперва рассмотрим подробнее самого новорожденного.

Радует, что 3dfx признала важность рендеринга в True Color, наконец реализовав его в своем новом продукте. Да, VSA-100 стал первым чипом корпорации, поддерживающим не только "настоящий цвет", но и большие (до 2048x2048) текстуры, сжатые текстуры, 24-битные Z- и W-буферы, 8-битный буфер шаблонов, AGP 4X, и адресующим до 64 Мбайт локального ОЗУ.

Итак, функции, о необходимости которых твердили еще большевики, в конце концов появились... Кое-что, впрочем, 3dfx все-таки оставила за бортом. VSA-100 не поддерживает прямого AGP-текстурирования из системного ОЗУ (DIME), в обязательном порядке копируя все используемые текстуры в локальную память. В этой связи поддержка режима 4X (эффективность которого сомнительна даже при DIME) выглядит простой данью маркетинговой символике.

Архитектурно VSA-100 похож на TNT/TNT2. Чип имеет два конвейера и способен за такт накладывать либо по одной текстуре на два пикселя, либо две текстуры на один пиксель (мультитекстурирование). VSA-100 должен работать на частотах 166—183 МГц. Соответственно, пиковая скорость текстурирования нового чипа составляет 333—366 миллионов пикселей (и столько же текселей) в секунду. Результат по нынешним временам, надо сказать, скромный (тот же GeForce сулит 480 миллионов пикселей и текселей в секунду). Тут-то и приходят на помощь встроенные в VSA-100 возможности масштабирования.

3dfx планирует выпускать акселераторы с одним, двумя и четырьмя VSA-100 на борту. Более того, старый партнер Quantum3D обещает выкатить профессиональную систему с 32 (!!!) чипами и двумя гигабайтами (!!!) локальной памяти.

К сожалению, модернизировать плату с VSA-100, или объединить несколько таких ускорителей в SLI, уже нельзя. Из-за высоких тактовых частот все компоненты пришлось разводить на одной плате как можно ближе друг к другу. Похоже, что возможность купить один акселератор, а потом, при нехватке производительности, добавить к нему второй, осталась в прошлом навсегда.

Итак, 3dfx планирует выпуск следующих плат на VSA-100:

Voodoo4 4000 — один чип, 32 Мбайта ОЗУ, пиковая скорость текстурирования — 333—366 миллионов пикселей в секунду. Ориентировочная цена — $180.

Voodoo5 5500 — два VSA-100, 64 Мбайта ОЗУ, пиковая скорость текстурирования — 666—733 миллиона пикселей в секунду. Ориентировочная цена — $300.

Voodoo5 6000 — четыре VSA-100, 128 Мбайт ОЗУ, пиковая скорость текстурирования — 1,3—1,4 миллиарда (!) пикселей в секунду. Ориентировочная цена — $600.



Voodoo5 6000.



Voodoo5 5500.

Начало продаж всех этих железок запланировано на март 2000 года.

Слов нет, характеристики Voodoo5 6000 не могут не впечатлять. Вот только цена этого чуда мигом убивает шальные мысли о покупке. Очень жаль, что два Voodoo5 5500 не обучены работать параллельно...

Как Voodoo новый кадр готовит

Подобно Voodoo2, несколько VSA-100 умеют делить кадр на строки и работать над ним параллельно (режим SLI). Однако SLI у новых чипов несколько модифицирован: каждый процессор обрабатывает по N соседних строк изображения (N может принимать значения от 1 до 128). Например, если N=16, то первый чип ускорителя Voodoo5 6000 займется обработкой строк в диапазоне от первой до 16, второй — от 17 до 32, третий — от 33 до 48, четвертый — от 49 до 64, а строки от 65 до 80 опять достанутся первому чипу. Таким образом, кадр формируется из полос шириной от одной до 128 строк.

Чем был плох "классический" SLI? Постараемся разобраться. Очевидно, что любой невырожденный треугольник занимает, как минимум, две соседние строки изображения. Ясно также, что одна из этих строк окажется четной, вторая — нечетной. Соответственно, каждому из живущих в SLI процессоров Voodoo2 приходилось обрабатывать каждый треугольник сцены. В итоге, чипам приходилось тратить время на идентичные расчеты (например на подготовку одних и тех же треугольников) и хранить в локальной памяти лишние копии одних и тех же текстур.

Когда каждый VSA-100 растеризует не одну, а несколько соседних строк, часть треугольников может целиком попасть в область, закрепленную за одним процессором. Такие полигоны будут полностью обрабатываться одним чипом, не отнимая драгоценное время у его напарников. Кроме того, текстуры "удобных" треугольников достаточно хранить в памяти только одного VSA-100, экономя ОЗУ остальных процессоров.

Итак, в новом чипе VSA-100 корпорация 3dfx наконец реализовала практически все функции современных 3D-ускорителей. Обойдены вниманием, пожалуй, только аппаратная акселерация T&L и поддержка качественного (не Embossing!) рельефного текстурирования. Отмечу, что в современных играх эти функции еще не нашли применения. С другой стороны, скорость текстурирования монструозного Voodoo5 6000, вероятно, надолго останется непревзойденной.

итоги: рекорды и сомнения

Характерно, что ATI и 3dfx пошли по одному пути, предпочтя разработке сверхбыстрых чипов объединение "середнячков" в параллельные конфигурации. Время рыночной жизни 3D-ускорителей скоротечно, и постоянно вкладывать огромные средства в создание суперчипов не может ни один производитель. К тому же не очень ясно, как будет развиваться спрос на чипы с аппаратными акселераторами T&L и поддержка их девелоперами...

В результате, известные своим консерватизмом корпорации решили пока не связываться с геометрическими ускорителями, выпустив продукты, лишенные модных "наворотов", но обеспечивающие рекордные fps в современных играх.

Правы они, старик, или нет, как думаешь? Что? Все зависит от того, насколько быстро распространятся игры, реально использующие аппаратные ускорители T&L? Мой личный опыт подсказывает, что с момента воплощения новой функции в железе до появления активно использующего ее софта проходит немало времени. Так что у 3dfx и ATI есть серьезные шансы активно побороться с NVidia за кошельки богатых гейм... игроков.

"— Жрать охота, силы нет! А еще лучше бабу, а? — прокричал Игнат.

— Все, уходим, на хер!

И они поползли обратно..."

николай радовский

ГЛАВА II

мониторы: от семнадцати и старше. как было дело. циксы не прошли. мораль. спасибочки!

"А ну дай-ка! — Витька Козлов взял горелку и, чиркнув спичкой, стал резать огнем стену.

Прорезав дырку, он осторожно прильнул к ней. Смеясь, позвал рукой Игната. Игнат заглянул в дырку.

Сначала он увидел только пар. Затем прямо перед ним прошли голые ноги. Лилась вода, женщины мылись под душем, говорили о чем-то..."

А вот у нас... Ладно, делимся совершенно секретной информацией: все производственные терминалы нашего горячего сталепрокатно-чугунолитейного оснащены по последнему слову самой передовой оптической жидкокристаллической и апертурно-решетчатой науки и техники: никаких пошлых вырезанных автогеном дырок! не меньше 19 и не больше, увы, 27 (ББ)! Короче говоря, от 17-ти и старше. Зачем нам это и можно ли больше? Нужно! — твердо отвечаем мы с учеником Дмитрием, не отрываясь от 24-дюймовых экранов, на которых... Вот Гвинет Пэлтроу, а это — Милла Йовович, а вон... Да вы и сами все видите.

А вообще... вредное это дело, тесты больших космических мониторов. Привыкаешь моментально. Главное после этого — немедленно, хоть одним глазком взглянуть на 14-дюймового ветерана (не забудьте специально припасти!), дабы убедиться, что стоящий на столе титана рейтингов Василия 17-дюймовый (три года назад казавшийся мегамонитором) еще хоть чего-то стоит. Впрочем, играть на гигантах еще вреднее. Тс-с... Сначала нас было трое. Один, по неопытности, решил срубить фрагов на 21"-экране. Вне стен родного УЧУ с тех пор мы его не встречали. ("Лежать так же бездыханно в районе Малаховки...")

как было дело

Многих это почему-то интересует. Да очень просто. Все до единого 19- и 21-дюймовые мониторы подключались к компьютеру с видеоадаптером Matrox Millennium G400 AGP 16 Mb. Субъективная оценка мониторов велась с помощью профессиональной тестовой программы Displaymate версии 1.22 (дополнительную информацию о ней можно найти на сайте www.displaymate.com), которая содержит огромное ко-

личество сложных изображений, способных смутить любой дисплей (так, для выявления муара в Displaymate предусмотрено более дюжины специальных тестов). Способность монитора выводить четкое, легко читаемое изображение (рейтинг "Четкость") оценивалась как на тестовых шаблонах Displaymate, так и на мелких элементах стандартного интерфейса Windows (речь о подписях к пиктограммам и пунктах меню). Стоит отметить, что в высоких разрешениях четкость изображения существенно зависит от качества видеокабеля. Мы и здесь не могли упасть лицом в грязь: каждый дисплей подключался к ПК посредством стандартного (поставляемого в комплекте с данным монитором) "шнура".

А еще, воспользовавшись случайно оказавшимся под рукой цветоанализатором Minolta CA 100 CRT Color Analyzer, мы измеряли Температуру, Яркость экрана и Равномерность температуры и яркости. О, это Очень Важные Параметры! Судите сами.

Температура — как наиболее распространенный метод описания белого цвета — соответствует цвету излучения абсолютно черного тела, нагретого до соответствующей температуры (измеряется в кельвинах). 9300К, стандартная температура белого цвета для большинства мониторов, соответствует обычному освещению в офисе. Белый цвет меньшей температуры отдает в желтизну, а более "теплый" — в синеву. Температура измерялась в центре белого прямоугольника, занимавшего всю площадь экрана.

Показания яркости экрана снимались в центре белого прямоугольника, занимавшего весь экран, и белого прямоугольника на черном фоне, оккупировавшего четверть видимой площади кинескопа. Дело в том, что целиком заполненный белым цветом экран, как правило, выглядит темнее белых объектов на черном фоне. Сравнивая яркость двух прямоугольников, мы проверяли способность дисплея изображать объекты одинаково яркими вне зависимости от их размера.

Наконец, равномерность температуры и яркости. Это разница между максимальным и минимальным значением этих параметров по площади экрана (замеры производились в девяти точках). Идеальный монитор (см. монитор ББ) обладает нулевым разбросом температуры и яркости. Увы, реальные дисплеи в принципе не могут обеспечить равномерность белого цвета на всей площади экрана. Максимальная яркость достигается большинством мониторов в центре экрана.

Что там еще? Конечно, сведение мониторов. Оно оценивалось с помощью замечательного оптического измерителя KLEIN CM 7AG Convergence gauge for color CRT displays.

Перед всеми тестами мы устанавливали 50-процентное значение яркости (на мониторах с заниженной яркостью это значение приходилось увеличивать), контрастность врубали на 100%, давали монитору прогреться в течение минимум 30 минут и выполняли функцию размагничивания (degauss) непосредственно перед замерами.

Все 19-дюймовые мониторы тестировались в разрешении 1280x1024 True Color (32 bpp) 85 Гц, а 21-дюймовые — в разрешении 1600x1200 True Color (32 bpp) 85 Гц.

(В заключение хотелось бы произнести традиционное заклинание-оберег: Друзья! Мы тестировали случайно выбранные — прямо со склада — мониторы! Поэтому плохие результаты, показанные каким-либо из рассмотренных ниже дисплеев, не есть однозначное и бесповоротное свидетельство дурного качества всех мониторов данной серии! Свят! Свят! Свят!)

Hyundai P990



Цена	**$475**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,25**
Видимая область (мм)	**454**
Макс. частота строк (кГц)	**95**
Сведение	**2,5**
Четкость	**3,5**
Муар	**3,5**
Итог	**3**

Ох и много же 19-дюймовых прошло через наши руки, и Hyundai P990, честь ему за это и хвала, оказался одним из самых недорогих (третье место) дисплеев. Однако, на наш взгляд, цена в данном случае входит в некоторое противоречие с качеством.

Первое: монитор выдает слишком темное изображение. Даже при максимальной яркости P990 был на 18% темнее нормы (не забыли? речь о 50-процентной яркости большинства мониторов). Зато одиноко белеющий прямоугольник светился на 33% ярче, чем целиком белый экран.

Дисплей оказался самым "холодным" (белый цвет отдавал в желтизну), да и равномерность цветовой температуры (12-процентная разница в разных точках экрана) тоже не назовешь оптимальной. Сведение. Оно у попавшего к нам экземпляра P990 присутствовало, но — не всегда, не везде и

не в достаточных количествах. Побороть эту хворь нам, увы, не удалось (отсутствовали настройки). Низкий балл за четкость изображения — прямое следствие несведения.

На поверхности экрана мы обнаружили два "мертвых" пикселя. Окончательно расстроила медлительность P990 при переключении видеорежимов (на это уходило около двух секунд).

Итог: дешево, но пресно. И кто вам сказал, что более качественные мониторы будут намного дороже?

viewsonic e790



Цена	**$465**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,26**
Видимая область (мм)	**457**
Макс. частота строк (кГц)	**95**
Сведение	**3,5**
Четкость	**4**
Муар	**3**
Итог	**3,5**

Весьма недорогой (как нам кажется) ViewSonic E790 выгодно отличался от Hyundai P990 в большинстве тестов. Сносно сведенный, доставшийся нам монитор порадовал нас неплохой четкостью картинки. Яркость полностью белого экрана была близка к норме, однако злополучный квадрат оказался на 29% ярче. Мы также отметили сильный муар, заметный в разрешении 1280x1024 даже на стандартном бирюзовом десктопе Windows (настройки экранного меню, как всегда, оказались бессильны).

E790 стал самым "горячим" 19"-дисплеем (цветовая температура в центре экрана составила 10200 кельвинов, вместо 9300 положенных). Неубедительной была и равномерность температуры белого цвета: ее разброс в 14% оказался самым большим среди 19-дюймовых мониторов. Зато равномерность яркости утешила: 10-процентная вариация этого параметра — весьма неплохой результат.

Словом, ViewSonic E790 оправдывает свою цену. Стесненные в средствах пользователи! Обратите внимание!

ctx vl950t



Цена	**$540**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,26**
Видимая область (мм)	**455**
Макс. частота строк (кГц)	**95**
Сведение	**5**
Четкость	**4,5**
Муар	**4,5**
Итог	**4,5**

VL950T — представитель линейки мониторов CTX начального уровня. А это значит, что дисплей лишен "бонусов" вроде BNC и USB. Впрочем, качество изображения, на наш взгляд, гораздо важнее толпы дополнительных разъемов на задней панели.

Главное: довольно недорогой ($540 — разве ж это деньги для хорошего 19-дюймового!), этот дисплей удивил нас превосходным сведением (ни один 19-й не мог составить ему конкуренции в соответствующем тесте). Высоко оценив четкость изображения, мы отметили лишь небольшую размытость картинки в разрешении 1600x1200.

Вообще, монитор порадовал отсутствием сколько-нибудь серьезных недостатков. Муар был почти незаметен во всех разрешениях. Равномерность яркости и цветовой температуры оказалась на приличном среднем уровне. Приятно, что экран, целиком заполненный белым цветом, не отличался по яркости от белого квадрата на черном фоне. Проблем с линейностью изображения мы также не обнаружили.

Вывод: очень достойный монитор. Рекомендуем всем, кто готов заплатить за 19"-дисплей чуть больше $500.

ADI MicroScan G66

Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	3,5
Четкость	4
Муар	4,5
Итог	4



Цена	$500
Размер ЭЛТ	19"
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,26
Видимая область (мм)	457

По странной традиции, компания ADI встраивает микрофоны едва ли не во все свои мониторы. G66 — один из "короткотрубых" 19-дюймовых мониторов этой фирмы — не стал исключением. Иными приправами (BNC и USB) дисплей оснащен не был.

Экранное меню мы сочли неудобным: каждый параметр находился в отдельном подменю, требуя лишних нажатий на кнопки.

Доставшийся нам экземпляр G66 был сносно сведен и демонстрировал вполне приемлемую четкость изображения. К сожалению, в тесте равномерности цветовой температуры этот дисплей разделил последнее место с ViewSonic E790. Равномерность яркости была выше среднего уровня. Муар во всех разрешениях оставался практически незаметным.

Хотя монитор имел настройки нелинейности (по обеим осям), полностью устранить этот дефект по горизонтали нам так и не удалось.

Подводим итоги: еще один достойный и относительно недорогой 19"-монитор. Неплохой выбор для тех, кто не хочет выкладывать за дисплей больше $500.

Smile CA8919SL

Макс. частота строк (кГц)	95
Сведение	2,5
Четкость	3,5
Муар	4,5
Итог	3



Цена	$617
Размер ЭЛТ	19"
Тип ЭЛТ	Теневая маска
Шаг точки (мм)	0,25
Видимая область (мм)	454

Довольно дорогой монитор, оснащенный укороченным кинескопом, разъемами BNC, четырехпортовым USB-хабом и даже встроенным микрофоном. Предусмотрена также возможность управления через USB, однако никаких уникальных (недоступных через экранное меню) функций утилита настройки не содержит.

Доставшийся нам CA8919SL был плохо сведен как по горизонтали (проблема большинства мониторов, с которыми мы в этот раз общались), так и по вертикали (более редкая хворь). Настройки сведения в экранном меню отсутствовали, поэтому вылечить недуг (хотя бы частично) докторам не удалось.

Измерения выявили у CA8919SL недостаток яркости (даже при максимальной яркости центр экрана оставался на 8% темнее нормы). Линейность изображения по горизонтали также хромала. Результаты тестов равномерности яркости и цветовой температуры отставали от средних. К чести дисплея стоит отнести практически полное отсутствие муара.

Короче говоря, от монитора, чья цена превышает $600, хотелось бы получить что-то большее, нежели поддержка USB и BNC.

panasonic sl90i



Цена	**$550**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,25**
Видимая область (мм)	**458**
Макс. частота строк (кГц)	**97**
Сведение	**3**
Четкость	**4**
Муар	**3,5**
Итог	**3,5**

Еще один монитор с популярной в последнее время укороченной ЭЛТ. Сведение — чуть лучше, чем у только что рассмотренного Smile CA8919SL, хотя до оценки "хорошо" дисплей все равно не дотянул. А вот за четкость изображения SL90i заслужил твердую четверку. В тестах равномерности яркости и цветовой температуры этот монитор держался в пятерке лучших. Жаль, что отсутствием муара SL90i порадовать нас не смог: в разрешении 1280x1024 эффект наблюдался на сетках из частых вертикальных линий, а в 1600x1200 "муарило" почти все тестовые изображения.

Итог: Panasonic SL90i — компактный и относительно недорогой монитор. Достойный претендент на место на маленьком (захламленном) письменном столе. При условии, если вы найдете хорошо сведенный экземпляр.

eizo t68

Цена	**$1130**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Апертурная решетка**
Шаг точки (мм)	**0,25**
Видимая область (мм)	**452**
Макс. частота строк (кГц)	**96**
Сведение	**3**
Четкость	**4**
Муар	**4**
Итог	**4**

Дешевые мониторы не в традициях фирмы EIZO. В традициях фирмы EIZO недешевые мониторы. Вот T57S, например, был самым дорогим 17"-монитором среди всех виденных нами. Нетрудно догадаться, 19-дюймовый дисплей какой фирмы отличился в этом тесте самой высокой ценой.

В процессе тестирования EIZO T68 мы не могли избавиться от вопроса "почему так дорого?". Сведение — так себе. Настройки есть, но с их помощью не всегда можно полностью устранить несведение даже в одной точке (посудите сами, как можно совместить три луча посредством одного регулятора?), не говоря уж обо всей площади экрана. Четкость изображения была неплохой, но и не выдающейся. "Размазанность" картинки проявлялась уже в разрешении 1600x1200. В тестах равномерности температуры T68 показал средний результат (разброс в 10%), однако по равномерности яркости занял предпоследнее место (правый нижний угол оказался на 23% темнее левого верхнего). Кроме того, он оказался самым темным 19"-дисплеем в нашем тесте (яркость в центре экрана была на 20% ниже нормы).



Экранное меню предоставляло стандартный набор настроек: базовые геометрические искажения, горизонтальный муар и сведение. Однако, подключив дисплей к USB и установив конфигурационную утилиту, мы были поражены шириной предоставляемых ею регулировок геометрии. Исправить можно почти любое искажение в каждом из четырех углов экрана. Безусловно, впечатляющая возможность. Правда, ее актуальность вызывает некоторые сомнения. Геометрические искажения были бичом мониторов трехлетней давности. Сегодня для борьбы с ними хватает стандартных настроек большинства современных дисплеев. Характерно, что устранить присущую нашему экземпляру T68 значительную нелинейность изображения по горизонтали, не позволяло ни экранное меню, ни замороченная утилита.

Таким образом, монитор оснащен множеством впечатляющих, но практически ненужных регулировок. Средства борьбы с реальными недостатками изображения, к сожалению, не предусмотрены.

Nokia 446Pro



Цена	**$735**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Плоская с апертурной решеткой**
Шаг точки (мм)	**0,24—0,25**
Видимая область (мм)	**454**
Макс. частота строк (кГц)	**107**
Сведение	**4**
Четкость	**4,5**
Муар	**4,5**
Итог	**4,5**

446Pro — новый лидер серии 19-дюймовых мониторов Nokia. Подобно 17"-брату 447Pro, он оснащен плоским кинескопом. По труднообъяснимым причинам, дисплей настраивается не с помощью валика (характерный атрибут всех дорогих мониторов Nokia), а посредством трех кнопок (что, на наш взгляд, менее удобно). Экранное меню, впрочем, осталось логичным и простым в навигации.

Дисплей порадовал стабильно высокими результатами. Хорошее сведение и очень хорошая четкость текста сочетались с почти полным отсутствием муара. Яркость и цветовая температура варьировались по площади экрана весьма незначительно. Пожалуй, единственная претензия возникла к стабильности яркости: целиком белый экран оказался на 33% темнее белого квадрата, занимающего 1/4 его площади.

Nokia 446Pro — весьма достойный монитор. Смело рекомендуем его всем, кто ищет 19"-дисплей с плоской ЭЛТ, но не готов платить за Sony GDM-F400.

Sony GDM-F400

Цена	**$1075**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Плоская с апертурной решеткой**
Шаг точки (мм)	**0,22**
Видимая область (мм)	**457**
Макс. частота строк (кГц)	**107**
Сведение	**4**
Четкость	**5**
Муар	**4,5**
Итог	**5**

Бесспорно лучший из всех нынешних 19-дюймовых дисплеев. Наличие у столь дорогого монитора BNC-конекторов и 4-портового USB-хаба вполне естественно. От других 19"-дисплеев с плоским кинескопом GDM-F400 отличается новейшей трубкой FD Trinitron с рекордно малым шагом точки (0,22 мм). Результат: беспрецедентная четкость изображения. Мы просто не верили собственным глазам, легко прочитав мелкие надписи интерфейса Windows даже в разрешении 1800x1440 (явно завышенном для 19"-монитора).

Прекрасная четкость изображения, естественно, недостижима без хорошего сведения. Интересно, что вертикальное сведение можно настроить как в центре экрана, так и в верхней и нижней его третях. К сожалению, с горизонтальным сведением позволено работать лишь в центре, хотя оно у GDM-F400 (как, впрочем, и у подавляющего большинства остальных дисплеев) хромает куда больше вертикального.





Монитор отличился также прекрасной равномерностью цветовой температуры и, особенно, яркости (он был единственным 19"-дисплеем в нашем тесте с вариацией яркости менее 10%). Не выявили проблем и тесты муара: недуг присутствовал лишь на одном узоре.

Мы обнаружили у этого монитора только один серьезный недостаток — это его цена. Выложить за дисплей более $1000 готовы, к сожалению, очень немногие.

Samsung SyncMaster 950p plus

Цена	**$485**
Размер ЭЛТ	**19"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,26**
Видимая область (мм)	**457**
Макс. частота строк (кГц)	**110**
Сведение	**4**





Четкость	**4,5**
Муар	**4**
Итог	**4**

Samsung SyncMaster 950p Plus — монитор, сочетающий внушительные частотные характеристики со вполне доступной ценой. Приставка "Plus" отличает модель с более мощным видеоусилителем ("обыкновенный" SyncMaster 950p поддерживает режимы с частотой строк не более 96 кГц).

Дисплей с честью выдержал почти все наши тесты. Мы по достоинству оценили хорошее сведение и очень высокую четкость картинки. Муар наблюдался лишь на сетке из тонких вертикальных белых линий на черном фоне. Цветовая температура варьировалась по площади экрана весьма незначительно (5%). Огорчил только серьезный разброс яркости: правый верхний угол экрана был на 23% ярче левого нижнего.

Вывод: Samsung SyncMaster 950p Plus — недорогой монитор с высоким качеством изображения, практически не имеющий конкурентов в ценовой категории до $500.

Belinea 10 80 20



Цена	**$880**
Размер ЭЛТ	**21"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,26**
Видимая область (мм)	**508**
Макс. частота строк (кГц)	**107**
Сведение	**4**
Четкость	**3,5**
Муар	**4,5**
Итог	**3,5**

Среди рассмотренных в этом обзоре 21-дюймовых дисплеев Belinea 10 80 20 был оснащен самым слабым видеоусилителем. Зато, вместе с Viewsonic P815, этот монитор отличился наибольшей видимой областью экрана.

Тесты выявили посредственную четкость изображения дисплея, сочетающуюся, как ни странно, с очень достойным сведением (лучше сведен был лишь NEC FP1350). Муар был незначителен (стоит отметить, что у большинства виденных нами 21"-мониторов не возникло серьезных проблем с муаром). Тем не менее регулировки, призванные бороться с ним, все равно оказались бессильны. Геометрические искажения были представлены вертикальной трапецией и довольно сильной нелинейностью как по вертикали, так и по горизонтали. Во всех остальных тестах Belinea 10 80 20 держался в "хорошистах".

Стоит отметить странное расположение переключателя между BNC- и D-Sub-входами: мы обнаружили его на задней панели, рядом с самими разъемами. Пользователям, привыкшим работать с обоими входами (к примеру, подключающим первичный видеоадаптер к BNC, а Voodoo2 — к D-Sub), это обстоятельство вряд ли придется по душе.

Вполне естественно, что столь недорогой монитор не оснащен USB (поддержка модной шины не предусмотрена даже опционально).

Hyundai P210



Цена	**$760**
Размер ЭЛТ	**21"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,25**
Видимая область (мм)	**497**
Макс. частота строк (кГц)	**110**
Сведение	**3,5**
Четкость	**4**
Муар	**4,5**
Итог	**3,5**

Hyundai P210 оказался единственным 21-дюймовым монитором с диагональю видимой области менее 500 мм. Похоже, что "узость взгляда" стала родовым пороком мониторов Hyundai.

Впрочем, самым серьезным недостатком этого дисплея оказался не размер экрана, а рекордная неравномерность яркости. Это обстоятельство помешало P210 остаться в "хорошистах".

В остальных тестах монитор твердо держался середины. Сведение и четкость текста мы оценили выше (слегка), чем у большинства 21"-дисплеев. Муар был очень слаб и легко убирался стандартными регулировками. Нелинейность изображения отсутствовала, правда, геометрию портила небольшая вертикальная трапеция.

Hyundai P210 оказался самым непритязательным и недорогим 21"-монитором в нашем тесте. Обратите на него внимание, если площади экрана 19-дюймового монитора вам уже недостаточно, а денег на серьезный 21-дюймовый дисплей еще не хватает.

Mitsubishi 2020u



Цена	**$1350**
Размер ЭЛТ	**21"**
Тип ЭЛТ	**Плоская с апертурной решеткой**
Шаг точки (мм)	**0,25—0,27**
Видимая область (мм)	**506**
Макс. частота строк (кГц)	**121**
Сведение	**3**
Четкость	**4**
Муар	**4**
Итог	**3,5**

В этом мониторе использован гигантский плоский кинескоп с диагональю 22". Однако сказался "лишний дюйм" только на весе дисплея (33 кг — это не шутка). Диагональ видимой области изображения у 2020u характерна для обычных 21"-аппаратов.

Сведение монитора по вертикали достойно похвалы (по этому параметру 2020u был лучшим 21"-монитором в тесте), однако сильнейшее горизонтальное несведение серьезно снизило его рейтинг. В итоге, в тестах сведения этот дисплей проиграл всем мониторам. Тем не менее мы отметили хорошую четкость изображения на всей площади экрана.

Муар присутствовал почти на всех тестовых изображениях и устранялся регулировками (но, как это обычно бывает, за счет дрожания строк по горизонтали, что только ухудшает качество изображения). Геометрию изображения портила вертикальная трапеция, усугубленная довольно сильной вертикальной "подушкой" (середина нижней части приподнята почти на 2 мм). Кроме того, наблюдалась нелинейность изображения по горизонтали.

Стоит отметить наличие у 2020u трехпортового USB-хаба, позволяющего управлять монитором с двух разных компьютеров (у монитора два входа и три выхода USB-шины).

Меню этого монитора блистает множеством регулировок. Так, имеется возможность настройки сведения по горизонтали и вертикали в шести разных областях экрана (по вертикали вверху, в центре и внизу экрана, по горизонтали в левой части, в центре и в правой части экрана). Можно побороться с такими экзотическими искажениями, как "песочные часы" (предусмотрены независимые настройки для балансировки углов и центральной части изображения). К сожалению, все это богатство регулировок не позволило нам выправить сведение по горизонтали и побороть отмеченные выше геометрические искажения.

В общем, фирма Mitsubishi, забыв про бревна, предусмотрела вагон средств борьбы с соринками.

NEC FP1350



СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ EXE

Цена	**$1350**
Размер ЭЛТ	**21"**
Тип ЭЛТ	**Плоская с апертурной решеткой**
Шаг точки (мм)	**0,25—0,27**
Видимая область (мм)	**504**
Макс. частота строк (кГц)	**115**
Сведение	**5**
Четкость	**4,5**
Муар	**4**
Итог	**4,5**

Хотя FP1350 построен на том же кинескопе, что и Mitsubishi 2020u, недостатками родственника детище NEC не обладает. Этот монитор имел лучшее сведение в классе, и только достаточно большой размер точки помешал ему обойти Sony GDM-F500 и Viewsonic P815 в тесте четкости изображения. Мы не могли не отметить самую низкую (менее 7%) неравномерность яркости по площади экрана. Правда, огорчила довольно значительная неравномерность цветовой температуры (правая сторона была "холодновата", причем даже регулировка чистоты цвета оказалась бессильна). Также нас расстроило достаточно большое падение яркости при 100-процентном заполнении экрана (целиком белый экран оказался на 23% темнее белого квадрата, занимающего 1/4 его площади.).

В остальных тестах монитор демонстрировал стабильно хорошие результаты: изъянов геометрии отмечено не было, муар был незначителен.

Отметим одну странность: на превышение допустимой частоты кадров FP1350 реагировал точно так же, как и остальные побывавшие у нас мониторы NEC (демонстрировал срыв развертки, не выдавая никаких предупреждений).

Итог: NEC FP1350 вошел в тройку лучших 21-дюймовых дисплеев. За лучшее сведение, замечательную равномерность яркости и отсутствие геометрических искажений мы присудили ему специальный приз.

Sony GDM-F500





Цена	**$1800**
Размер ЭЛТ	**21"**
Тип ЭЛТ	**Плоская с апертурной решеткой**
Шаг точки (мм)	**0,22**
Видимая область (мм)	**504**
Макс. частота строк (кГц)	**121**
Сведение	**4**
Четкость	**5**
Муар	**4,5**
Итог	**5**

Лучший монитор среди всех участвовавших в тесте! Мы были поражены его фантастической четкостью изображения: монитор позволял работать во всех мыслимых разрешениях (вплоть до 2048x1536), обеспечивая превосходную читаемость текста на всей поверхности экрана. В тестах сведения он вошел в тройку лидеров, уступив лишь NEC FP1350 и разделив второе и третье места с Belinea 10 80 20.

Заслуживает упоминания отличная равномерность цветовой температуры (разброс в 3%) по площади экрана. В тестах равномерности яркости монитор был четвертым в своем классе. У попавшего к нам экземпляра присутствовала незначительная нелинейность изображения, как по горизонтали, так и по вертикали. К сожалению, средства борьбы с этой болезнью в экранном меню не предусмотрены. Мы отметили также незначительный, но практически неустранимый муар.

Система управления экранным меню довольно специфична, но удобна: для навигации и настройки используется мини-джойстик.

Выводы: несмотря на отмеченные выше недостатки, по сумме параметров этот монитор заслужил самый высший балл.

Viewsonic P815





Цена	**$1070**
Размер ЭЛТ	**21"**
Тип ЭЛТ	**Теневая маска**
Шаг точки (мм)	**0,25**
Видимая область (мм)	**508**
Макс. частота строк (кГц)	**117**
Сведение	**3,5**
Четкость	**4,5**
Муар	**4**
Итог	**4**

Viewsonic P815 был лучшим из виденных нами 21-дюймовых мониторов, построенных на базе кинескопа с классической теневой маской. Доставшийся нам экземпляр не мог похвастаться идеальным сведением, однако демонстрировал изображение очень высокой четкости. Увы, равномерность цветовой температуры и яркости, как видно из итоговой таблицы, нельзя назвать удовлетворительной. Иных серьезных недостатков мы не обнаружили: муар был незначителен (как, впрочем, и у

большинства 21"-мониторов), заметные искажения геометрии отсутствовали. К несомненным достоинствам P815 также стоит отнести большую полезную площадь экрана.

Этот дисплей, несомненно, будет хорошим выбором для пользователей готовых сэкономить на плоском кинескопе.

цикс не прошли

Не скроем, что авторы этого обзора — люди (попытка запрячь также парочку глазастых цикс (zeex) напоролась на граничащее с преступной халатностью непонимание охраны родного ИД). Ничто человеческое нам не чуждо, и перед тестированием каждый из нас имел собственное, годами сложившееся мнение о фирмах-производителях мониторов.

Признаемся, результаты тестов радикально изменили многие наши пристрастия. Так, некоторые компании, ничем не отличившиеся в прошлогоднем тестировании, в этом году представили весьма достойные модели. Верно и обратное. Нас откровенно расстроили некоторые лидировавшие в прошлом производители.

мораль

Она же итоговое нравоучение: у каждой фирмы есть как удачные, так и откровенно слабые модели. Поэтому не стоит при выборе монитора руководствоваться только имиджем производителя. Отдайте предпочтение нескольким дисплеям, которые устраивают вас ценой и характеристиками, и не поленитесь поездить по крупным магазинам, чтобы посмотреть мониторы в деле. Поверьте, на выбор самого дорогого и долговечного компонента вашего ПК стоит потратить время.

спасибочки!

Концерну **"Белый Ветер — ДВМ"** (269-1776), представительству компании **Samsung Electronics** (797-2400), компании **DVM Group** (958-6070), представительству компании **Panasonic** (258-4205), компании **Viteks Trade** (938-2992), представительству компании **MAS Elektronikhandels** (162-6523), представительству компании **Nokia** (795-0500), компании **Citilink** (745-2999), представительству компании **Sony** (258-7667), компании **Tersys** (230-6057), компании **Marvel** (745-8008), компании **Erimex** (285-0634). Разумеется, за предоставленные для тестирования мониторы. Спасибо!

мыкола и иванов (дмитрий)

	габариты	вес	Hf/Vf	полоса пропускания	шаг точки	измеренная видимая область	TCO	тип ЭЛТ	1600x1200	1280x1024	1024x768	BNC	колонки/микр	управление по USB	USB Hub (число портов)	ярк/контр (цифра/аналог)	переключатель BNS/D-sub	размер	центр	масштаб	параллелограмм	трапеция	вращение	бочка	балансировка	линейность в/г	муар в/г	фокус в/г	сведение	регулировка углов верх/низ	балансировка углов верх/низ	spin centr/curv	предустановки температуры	положение меню	русское меню
19"																																			
Hyundai P990	468X480X419.5	22	30–95 /50–150 /50–150	202	0,25	454	99	TM	77	89	118	+	–	–	–	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	–	–	+/+	–	–	6500, 9300	+	–
ViewSonic E790	452X465X468	24	30–95 /50–200		0,26	457	95	TM	80	94	124	–	–	–	–	ц	–	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+/+	–	+/+	–	–	+	5000,6500, 9300	+	–
CTX VL950T	460X454X456	19,5	30–95 /50–160		0,26	457	95	TM	77	89	119	–	–	–	–	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	–	–	–	–	–	6500,7500, 9300	–	–
ADI Microscan G66	470X483X425	22	30–95 /50–160	202	0,25	457	95	TM	80	94	124	–	–/+	–	–	а	–	+	+	–	+	+	+	+	+	+/+	+/+	–	+/+	–	–	–	5500,6500, 9300	–	–
Smile CA8919SL	455X470X410	22	30–95 /50–160	160	0,25	454	95	TM	76	88	117	+	–/+	+	4	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	+	–	+/+	–	–	5500,6500, 9300	+	–
Panasonic SL90i	448X454X415	20,5	30–97 /50–180	202	0,25	458	99	TM	79	92	122	+	–	–	–	ц	–	+	+	+	+	+	+	+	+	+/–	+/+	–	+/+	+/+	–	+/+	5000,6500, 7500,9300	+	–
EIZO T68	452X455X478	26,5	30–96 /50–180		0,25	453	95	AP	77	90	120	+	–	+	3	ц	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+/–	–/+	–	+/+	+/+	+/+	+/+	4000–10000 с шагом 50	+	–
Nokia 446Pro	470X471X464	25	30–107 /50–150		0.24 –0.25	454	99	ПАР	87	100	134	–	–	–	–	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	–/+	–	+/+	–	–	–	5000,6000, 6500,7000, 8000,9300, 10000	+	–
Sony GDM-F400	445X475X455	27,5	30–107 /48–120		0,22	457	99	ПАР	88	103	136	+	–	–	4	ц	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+/+	–	+/+	–	–	–	5500,6500, 9300	+	–
Samsung SyncMaster 950p Plus	468X483X473	22,5	30–110 /50–160	240	0,26	457	99	TM	89	103	136	+	–	–	–	ц	–	+	+	+	+	+	+	+	+	+/–	+/+	+/+	–	–	–	–	5500,6500, 9300	+	+
21"																																			
Belinea 10 80 20	490x520x512	33	30–107 /48–160	274	0,26	508	99	TM	87	100	134	+	–	+	4	ц	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+/–	+/+	–	–	–	–	–	5500,6500, 9300	+	–
Hyundai P210	503,5x496x513	28,3	30–110 /50–150	261	0,25	497	99	TM	87	103	135	+	–	–	–	ц	–	+	+	–	+	+	+	+	+	–	+/+	–	+	+/+	–	–	6500, 9300	+	–
Mitsubishi DiamondPro 2020U	500x500x482	33	30–121 /50–160	240	0,25 –0,27	506	99	ПАР	97	114	151	+	–	+	3	ц	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+/–	–/+	–	+	+/+	+/+	–	5000–9300 с шагом 50	+	–
NEC FP1350	483x501x472	34	31–115 /55–160		0,25 –0,27	504	99	ПАР	82	107	143	+	–	+	–	ц	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+/–	–/+	–	+	–	–	–		+	–
Sony F500	503x508x485	32	30–121 /38–160		0,22	504	99	ПАР	97	114	121	+	–	+	4	ц	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+/+	–	+	–	–	–	5000,6500, 9300	+	–
Viewsonic P815	498x501,5x486	27,5	30–117 /50–180	250	0,25	508	99	TM	94	109	147	+	–	–	4	ц	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+/–	+/+	–	+	+/+	–	+/+	5000,6500, 7500,9300	+	–



конечно же, о пэжэ![1]

Вот взять ПэЖэ — ну чем не Чапай? А Фраг? Чем не Петька?

Я хотел бы послать ПэЖэ на все четыре стороны лично!

...Вы лучше в юбилейный #50 загляните, там русским языком написано, черным по белому: все его статьи приходят по электронной почте. А все почему? Все потому, что ОНО не может по-другому: нет рук — нет почерка, как ему еще писать?

Я хочу с вами поговорить о любимом жанре мясников — шутерах. А заодно и о садисте ПэЖэ.

...И после этих строчек он называет себя квакером всех времен и народов!

Очень он добрый, пытается дерзить в отношении игр, не получается. Чуть побольше критики.

...А вдруг ПэЖэ — это выдуманный образ, собирательный, как Козьма Прутков? Все потихоньку халтурят и делят его зарплату между собой... От этой мысли мне как-то не по себе...

об уилле смите и маше аримановой

Уилла Смита как актера признаю и люблю, хотя как рэппер он, действительно, попсарь. В принципе, ваша Маша мне тоже нравится.

читатель о себе

Я один из тех читателей, которые готовы "вырвать кадык" любому, кто хотя бы в минимальной степени неуважительно отзовется о любимом издании. И если уж от меня поступает претензия, то к этому стоит прислушаться.

о журнале

Первый номер "Магазина игрушек" в моей подшивке относится к январю 1995-го. (Интересное кино, товарищ! Даже НАШ первый номер относится к марту-95. Ну-ка, делитесь, откуда у вас такой раритет? — **Ред.**)

В четыре утра после очередной демки в голову иногда приходят трезвые мысли. Например, поблагодарить вас за журнал — живой язык и знание дела...

Все фразы (в журнале) типа "Это плохо" должны ОБЯЗАТЕЛЬНО начинаться или заканчиваться словами "In My Honor Opinion". Или любыми другими словами, имеющими сходный смысл.

...Дальше все покатилось по наклонной — Game.EXE стал все больше и больше оказывать влияние на психику (да, да — я говорю о #4, о "Вангерах").

...вступления к разделам "Личное дело" — уберите это. Ну, это же муть. Такую откровенную чушь пишут. Как я понял, это ваш ББ заставляет ее писать. Особенно глупая статья Господина ПэЖэ про перемещения и глюки в шутерах. Зачем это? Мне это неинтересно.

Game.EXE — величайший журнал. Олег Михайлович Ом — крррут, Андрей Георгович Хажинский — кррррррут, но Господин ПэЖэ круче всех.

Смущает тенденция вставлять в статьи целые цитаты на английском диалекте без какого-либо вразумительного перевода. Особенно грешит этим мусью Ом. Нельзя так. Народ имеет право знать правду.

По поводу остальных авторов (после долгого спича про "великого Скара". — **Примеч. перев.**) — параноидальный рулез.

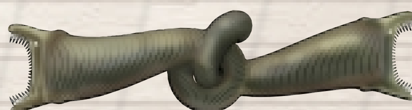
В целом вы становитесь все гоямее и гоямее. Это факт.

два вопроса, одно предложение, одно обещание и аж четыре просьбы

На странице 106 10-го номера присутствует такая фраза (цитирую): "Машу каслом не испортишь (из личного опыта)". Что это, шутка или опечатка? Если опечатка, то вам стоит сделать строгий выговор вашему корректору, такая опечатка в свете последних изменений в штате выгля-

---

* Прижившийся на УЧУ-страницах "наш цитатник" продолжает здравствовать и в Y2K. Чего и вам желает. Пишите нам, конечно, и впредь, но не дай вам бог попасть на эти страницы...





дит... А если это шутка, то объясните, пожалуйста, что такое "касло" и как этим каслом можно (или нельзя) испортить Машу. И вообще, вышеупомянутая фраза вместе со скобками звучит несколько двусмысленно.

Ребята, неужели есть такая каторжная работа — играть в игры, которые НЕ НРАВЯТСЯ? Это ж... Хоть молоко за вредность дают?

Предлагаю "Демки от ПэЖэ" переименовать в "Девки от ПэЖэ", заполнив CD-пространство соответствующими картинками. Аффект гарантируется.

Я тебе пришлю (Господину ПэЖэ, конечно. — **Ред.**) транзистор от Voodoo 5 (по e-mail).

У меня огромная просьба: сообщите, во сколько мне обойдется заказная статья О.М.Х. о каком-нибудь совершенно невинном и недорогом увлечении, ну, скажем, о коллекционировании спичечных коробков балабановской фабрики.

ПэЖэ, порите шомполом Дичь Амурскую — зарывается (хвалить PoP3D — неслыханно!).

Коля, скажи им, что Вуда №3 еще зер гут, чё все пристали.

...И еще одна просьба: не выражаться. Вот один читатель кричит ура по поводу слова "говно", а уже в этом номере есть слово "педрило". А через год будет мат? Мат, конечно, иногда действенней других слов, но не в Game.EXE (вас любят не за него).

об игре "орда"

Продолжительность игры — на уровне лучших мировых стандартов!

...все как всегда в стратегии, но сколько интересного и захватывающего, что называется играбельностью вы встретите в новой компьютерной игре...

об игоре исупове

Выгоните, пожалуйста, Игоря Исупова с поста главного редактора журнала, он же вам продажи снижает (по крайней мере в Новосибирске).

о ларе крофт

...хочу раз и навсегда прояснить: мне всегда была глубоко безразлична госпожа Крофт, от самых кончиков ногтей на ногах до длинной суставчатой косы.

о настоящих журналистах

...настоящий журналист не тот, кто пишет с применением специальной терминологии, а тот, кого интересно читать и пастуху, и академику.

о журналистской работе

Ваше дело простое, как мычание, — вставить CD, поелозить мышью по коврику, вынуть CD и описать (желательно, на языке, понятном и приятном любому тинейджеру — ибо они вам деньги платят) свои ощущения от передвижения маленькой кучки пикселей по большой куче их же.

обращения к разработчикам

Разработчики! Думайте, читайте книги, ходите в музеи — иногда это помогает.

Господа! Если при создании уровней у вас возникает идея, что дверь на складе (заводе) жизненно необходимо открывать путем нажатия на кнопку, до которой нужно добираться, перепрыгивая с одной двигающейся платформы на другую, или проплыв 50 метров под водой, — сходите на любой склад (завод) и испытайте потрясение — никто так двери не открывает.

об игре "князь"

Аспиды... Я всю жизнь знал, что это змеи. А тут крокодилы какие-то.

об игре shadow man

Shadow Man, игра по сути никакая, будучи пропущенной сквозь светофильтр вашего восприятия, приобрела в моих глазах какое-то очарование, какую-то даже элитарную утонченность. Нельзя так писать о дерьмовых игрушках!

об игре spec ops 2

Да, мои сладкие Spec Ops 2: Зеленные панамки. Не хочу заострять внимание (да-да, там все криво), но вы обратили внимание на анимацию бега? "Ведь попки должны оставаться сухими..." Бог мой, да они же в памперсах!

об аниме

Аниме критиковать не буду. Сгодится.

о проблеме "отцов и детей"

После 17-ти нет настоящих геймеров!





предисловие 2

часть 1

Черновик

Глава 1. — Republic: The Revolution. Смерть казуалам! Голосуй, а то, понимаешь... Акционные объекты. Elixir высказывает недюжинные познания о России 4
Глава 2. — Ррреволюция без КРОВИЩИ — что матрешка без балалайки! Аферы—мошенничество—золото—суд—Сибирь. КГБ still watching. Даже Черчилль делал это! 5

часть 2

Let It Be

Глава 1. — Quake III: Arena & Unreal Tournament. Почему Господин ПэЖэ нервничает и чем это опасно. Двустволки, тараканы и зеленые человечки... ...которые рушат дом Скара. Полный кворум. О паровозе до станции id и пользе абсента для тех, кому за двести. Дитям — знания, бабе — цветы! Господин ПэЖэ строит глазки, или Ласковые пистолеты UT. Уроки собственного достоинства. Финал. Динозавры учатся прыгать, прочие впадают в нирвану 10
Глава 2. — Quake III: Arena. Дискуссия продолжается? Мир спорта и спорт мира. А я — игра. Просто игра. Пираты отдыхают (туда им и дорога) 16
Глава 3. — Unreal Tournament. Призы бескровной революции. Smashing, baby (клевая игруха, подруга)! Бот как венец творения. ...и было слово “индивидуальность”. Эпические карты для кровавой разборки. K.O. (Маккартни прав) 18
Глава 4. — Quake III: Arena. Завораживающая архитектура и общительный Антков. О себе. О “движке”, создании уровней и об Unreal Tournament. О дизайне в целом 21
Глава 5. — id Software: Тихий бум, или История рождения нескольких миллионеров. Кармак, Ромеро и все-все-все: архивная съемка скрытой камерой. Чуть-чуть о вехах 23
Глава 6. — Epic Games: Начало легенды. Повелители шароваров. Jill, девочка-сокровище. Пазлы, экшен, RPG. Короли аркады. Возмужание, нереальный успех Unreal. Лицензирование как стиль жизни. Новые Unreal 25

часть 3

Между страхом и страстью

Глава 1. — Край страха. Всеобщая история кошмара. Игра на краю, или Психиатр дьявола. Застенчивые люди. Сканирование мозга. Тихая смерть? 28
Глава 2. — Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. На последнем дыхании. Смертные муки пришельца. Бог умер. Блеск нищеты. Оскара! Тайны кладов миллионных. Пассажиры дождя. Зло под солнцем. Занавес 30

часть 4

Бортовые огни

Глава 1. — Приключения повелителей “этажерок”. Аплодисменты излишни. Революционные бензоколонки. Лежачее рабочее место. Керосина много, а лететь некуда... Умозлоключения 36
Глава 2. — Wings of Destiny. Об одном авиаконструкторском опыте (про ЭТО). Тонкости высокого искусства. Чистое небо (головокружение от ошибок). Чтоб тебя разорвало. Братаны (вопросы сантехники). Единственный недостаток игры 38

часть 5

Мужские игры

Глава 1. — Игры патриотов. Социогенез и групповая психология (жукоглазые коммунисты не пройдут!). О несовершенстве мира (и мальчики кровавые в trenchcoat’ах). Хейзинга как мерило истины (цитата из Самого ББ, или Господин ПэЖэ расписывается в неграмотности). Путь в тупик под диктовку альфа-самцов. Оптимистический финал-крещендо 42
Глава 2. — Messiah. Шиза косит наши ряды. Пусть умрет невинный! Игра одной идеи, или Внимание, пересадка! Больше хороших товаров... ...и можно без хлеба 45
Глава 3. — Hired Team: Trial. И снова — дорогие россияне! Жизнь обожает вносить коррективы. Наш ответ буржуинам. Идет игра народная, священная игра. Движок — как движок. Бот с мощной духовной жизнью. Надежда умирает последней 47
Глава 4. — Urban Chaos. Ящер как средство от меланхолии. Ты справишься? Пламенная встреча. Шестерки и туз. Минус один. Доктора! Я прихожу в себя 49
Глава 5. — Wheel of Time. Ограбление без взлома и несовершенство человеческой природы. Светлое вчера (Господина ПэЖэ в очередной раз заносит в гости к Адаму). Шутер, шутер, они сделали шутер! Кровавая амазонка. Игра — есть! Ее не может не быть! В семье не без урода (почему монстры всегда обречены на смерть, несмотря на доблесть и коварство). Все на свете фигня! Кроме пчел. Прикладная эквилибристика и песня камня. Теплый дружеский локоть. Выигрываете вы — выигрывает спорт 52
Глава 6. — Spec Ops 2: Green Berets. Апокалипсис: вчера и завтра (джунгли!). “Баррет” для “берета” и другие истории. Когда Коран писали... Сегодня: к концу всех дней 57
Глава 7. — Interstate ’82. Пролог. Уильям Блейк с большой дороги. Шесть лет и два года. Деградация, тихое зло. О, счастливчик. Финал (никогда не грози южному центру!) 60
Глава 8. — Slave Zero. Хана-би (вы видите город). Цельнометаллическая оболочка: “Акира” и “Мононока”, история войны. Фейерверк. Принцип ОМХ (это вас не убьет) 63
Глава 9. — Test Drive 6. Я напрашиваюсь в гости. Из России с презентом. Наглядная агитация. Попробуйте сами! Я “беру интервью”. Пятый — лишний 66
Глава 10. — Indiana Jones and the Infernal Machine. Роман в письмах, или Опасные грязи. Юта: сердце пустыни. Нью-Йорк: вне подозрения. Вавилон: холодная война. Бангкок: на далеком форпосте. Гонконг: цыпленок и дорога. Вашингтон: последний отчет 69
Глава 11. — Star Trek: Hidden Evil. Слезы счастья. Знакомство. Первые впечатления. Тайна планеты Ba’Ku. Критика. Восторг. Бои без правил. Коммандос. Минотавр. Почти конец. Конец. Постскриптум 72
Глава 12. — Half-Life: Opposing Force. Исповедь Фримена; I wanna be a green beret. Шерше ля Фримен. И почтальон собьется с ног, разыскивая нас. Послесловие от .EXE 75
Глава 13. — Codename Eagle. Участь маргиналов. Камикадзе: со стороны солнца. Игра для живых (стрейф и маятник). Трудная мишень (бледная роза рассвета). Последний день: шторм 78

часть 6

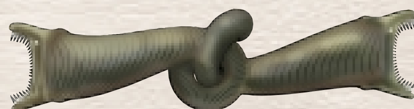
Рассказы ряженого

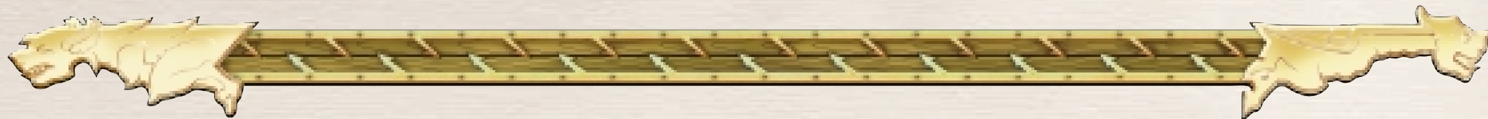
Глава 1. — Общий пролог. Адам. Люцифер. Самсон. Нерон. Уголино, граф Пизанский. Александр. Финал 82
Глава 2. — Asheron’s Call. Необходимое авторское предуведомление. Асоциальный бвана Скар. Интернет, феодальная Япония, мысли вслух. Радости и огорчения охоты. Кое-что о магах, история стальных подгузников. От скуки налегке, или Реагенты вместо завтрака 84
Глава 3. — Ultima IX: Ascension. Точки над. She’s SO high! География легенды. Аватар Монте-Кристо. Ultima иль не Ultima? Риск — благородное дело 86

часть 7

Уснувший в Армагеддоне

Глава 1. — В поисках сна. Без рецептов. Rino’s prayer/0 db 90
Глава 2. — Tzar: The Burden of the Crown. “Боже, царя храни” и зеленые змии. Инда научили нас строить хоромы и собирать подножную провизию. Контора “Криво” (Францыя) и ее наследие. Мелкие радости и большие надежды 92
Глава 3. — SWAT 3: Close Quarters Battle. Секреты Лос-Анджелеса, или Интерлюдия. Напряжение и концентрация. Кое-что об огневых контактах. Я вызову тебе катафалк, или Право на патологоанатома. Мистер





Орандж получает "Наш выбор" ... 94

Глава 4. — Age of Wonders. Пейот колдуна Мнацатеки. Мы узнаем о двойственной природе всего сущего. Смертельный номер: УЧУ впервые в жизни не сдержал обещания. Very mercenary ... 97

Глава 5. — Creatures 3. Богизмашин. Хали-гали. Паратрупер. Поцелуй за меня свою любимую кошку ... 99

Глава 6. — "Орда: Северный ветер". Письма с родины. Мадагаскар. "Дерево путешественников". Священный петух. Деревня малагашей. Крокодилы как исполнители высшего правосудия. Суд над вором. Меткий выстрел Франца. Натуралисты взяты в плен и приговорены к смертной казни. Спасители. Новый друг. Вепри. Бабакутъ. Ай-ай. Богослуженіе ... 101

Глава 7. — Close Combat 4: The Battle of The Bulge. От составителей. Главная сводка с фронтов. Прощай, Microsoft. Коней на переправе не меняют. Искусственный тупой. Авиация и Аррртилле-рия-яяя... Послесловие ... 103

часть 8

Горячий цех

Глава 1. — Кадры решают все, но их все еще мало. Сколько тебе нужно fps, мастер Евдюков? Лаг как он есть. Распараллелить! Двойная ярость. Больше Voodoo четвертых и пятых! Как Voodoo новый кадр готовит. Итоги: рекорды и сомнения ... 108

Глава 2. — Мониторы: От семнадцати и старше. Как было дело. Циксы не прошли. Мораль. Спасибочки! ... 112

для заметок читателей ... 123

содержание компакт-диска

Игры

Messiah, Urban Chaos, Close Combat IV: Battle of the Bulge, The Wheel of Time, Indiana Jones and the Infernal Machine, Tzar: The Burden of the Crown, SWAT 3: Close Quarters Battle, Interstate '82, Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Патчи

Age of Wonders v1.1 Patch, Darkstone v1.04 Patch, Delta Force 2 Patch, Dungeon Keeper 2 v1.61 Patch, Fly! v1.01.81 Beta Patch, Hidden & Dangerous v1.3 Patch, Homeworld v1.04 Patch, Indiana Jones and the Infernal Machine Patch, Legacy of Kain: Soul Reaver v1.2 Patch, Nerf ArenaBlast v1.1 Patch, Half-Life: Opposing Force v1.0.0.1 Patch, Panzer Elite Patch 107, Panzer General 3D v1.01 Patch, Rainbow Six: Rogue Spear v2.05 Patch, Seven Kingdoms II v1.12 Patch, Shadow Company Patches, Silver v1.09g Patch, Sinistar Unleashed Patch, Slave Zero Force Feedback Fix, Spec Ops II Patch, The Settlers III v1.54 Patch, Wheel of Time Patches

Утилиты

Go!Zilla v3.5, Hidden v7, KCPU Cooler v0.5.0 Beta, Paint Shop Pro v6.0, TaskInfo2000 v2.01, WebFerret v3.0

Драйверы

3D Blaster Savage4 Driver for Windows 95/98 v1.04, Voodoo Banshee Win9x Reference Drivers for AGP/PCI Boards v1.03.04, Voodoo3 2000/3000 Win9x Retail Drivers for AGP/PCI Boards v1.03.04, GeForce256 Reference Driver for Athlon build 3.62, MouseWare v8.62, RAGE128 Windows 95b/98 Display Driver v6.30CDH37B, Vibra 128 Drivers v4.06.2001

Музыка

Саундтрек Slave Zero

реклама в номере

"Би Лайн GSM" ... 7
"Компьютеры и программы" ... 91
Радио "Максимум" ... 2 стр. обл.
Радио "Русский хит" ... 105
"Ф-Центр" ... 25
Samsung ... 4 стр. обл.
Sovam Teleport ... 33
Zenon N.S.P. ... 3 стр. обл.

ГОСПОДИН ПЭЖЭ, АЛЕКСАНДР В. ВЕРШИНИН, ОЛЕГ М. ХАЖИНСКИЙ И ДРУГИЕ...

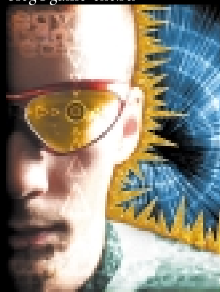
Господин ПэЖэ
pg@game-exe.ru



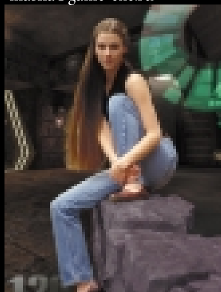
Александр Вершинин
versh@game-exe.ru



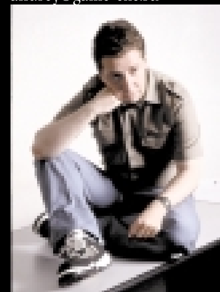
Олег Хажинский
oleg@game-exe.ru



Маша Ариманова
masha@game-exe.ru

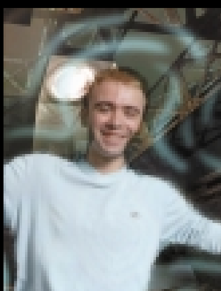


Андрей Ламтюгов
andrey@game-exe.ru

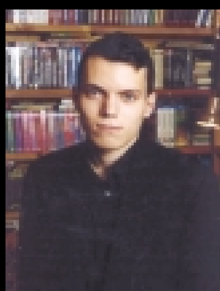




Михаил Судаков
michelle@game-exe.ru



Андрей Ohm
ohm@aha.ru



Фраг Сибирский
frag@game-exe.ru



Мыкола Радовский
nradov@game-exe.ru



Роман Косенко
krom@game-exe.ru



Господин ПэЖэ, Александр В. Вершинин, Олег М. Хажинский и др.
Книгаигр: Вольные песни московских учу. Т.1.
Сост. Игорь Исупов, худ. Денис Гусаков. — М.: C&C Computer Publishing, Ltd., 2000 г. — 128 с., илл., тексты песен/аккорды.

"Книгаигр: Вольные песни московских учу" — это искрометный почтивесенний рассказ о полной счастья и бед жизни и творчестве уникальной народности, т.н. московских учу, который будет интересен всем, кто уже достиг младшего, среднего, старшего и пожилого возраста и не читает при этом МК, не играет в КИ, не смотрит ТВ, не любит ФК и на-ну. Тексты вольных песен с аккордами и фотографиями артистов прилагаются.

Для младшего, среднего, старшего и пожилого возраста

Господин ПэЖэ, Александр В. Вершинин, Олег М. Хажинский и др.

КНИГАИГР

Вольные песни московских учу

Том 1

Идея, составление и редакция
Игоря М. Исупова (garry1@online.ru)

Иллюстрации
Дениса Л. Гусакова (dgusakov@computerra.ru)

Макет и оформление
Дениса Л. Гусакова
Гамлета Маркаряна (hamlet@computerra.ru)

Сдано в набор 16.12.99. Подписано к печати 18.12.99. Формат 210x270 мм. Бумага Saimateh (70 г/м^2). Шрифты Лазурский, Megen, NewBaskervill. Печать офсетная. Тираж 30 500 экз.
Цена свободная (на слоновой бумаге — очень свободная, на веленевой — свободная донельзя).
Acta Print Oy, Finland

Номер 1 (54), январь 2000 г. В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine".
Журнал Game.EXE, 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8. Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938. E-mail: post@game-exe.ru. Internet: www.game-exe.ru.
Веб-редактор Андрей Ом (ohm@aha.ru).
Веб-мастер Антон Васильев (webmaster@game-exe.ru).
Рекламная служба, тел.: (095) 232-2261, 232-2263, Галина Рогозина (grog@computerra.ru).
Распространение и подписка в России, ЗАО "Компьютерная пресса", тел.: (095)232-2165, Сергей Тимошков (kpressa@computerra.ru).
Подписка в США, Victor Kamkin Inc., тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776.
Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати.
Свидетельство о регистрации № 015835.
Учредитель Дмитрий Мендрелюк.